Broj 51 7/09 CENA 80 DIN • 1 CG EUR • 2 KM

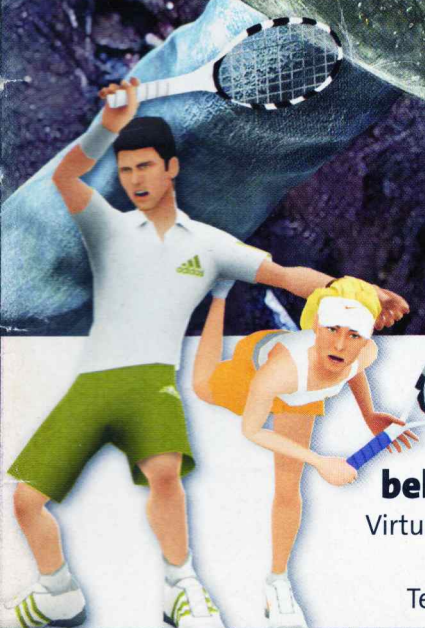
OSVOJITE PLAYSTATION 2 I PLAYSTATION PORTABLE

www.screenfun.rs

SCREENFUN

[PROTOTYPE]

SASECITE PROBLEME U KORENU



Groznica belog sporta

Virtua Tennis 2009 i Grand Slam Tennis na testu

E3 EXPO

Da li ste spremni za poplavu novih igara?

RAPORT SA SAJMA

Assassin's Creed 2

Razotkrivamo novog junaka - Ezio Auditore!

Za PC i konzole • Posteri • Top-liste • Hardware • Zabava • Vesti

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Autodesk
Authorized Training Centre

Kompjuterska animacija i specijalni efekti

Maya • AfterEffects • Photoshop • Renderman • MentalRay • MEL

Pozivamo sve koji su zainteresovani za 3d animaciju, vizuelne efekte i kompjutersku grafiku da iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za karijeru u industriji 3d kompjuterske animacije i vizuelnih efekata. Posetite Chiron školu i vidite šta Chiron diplomci rade danas u vodećim kompanijama kao što su to WETA digital, Moving picutre company, RhinoFX, Rhythm + Hues, Nelvana, Krater, Pink, RTS, ChironFX i mnogim drugim.

Vaš uspeh je naš cilj!

Resavska 78, 11000 Beograd • 3621-430 • www.chiron.edu.rs

Reč urednika

I kako vam je na raspustu? Uživate, naravno, dok mi moramo da pripremamo novi broj usred ovog pakla. Lako je vama dok brčkate nožne prstiće na nekom od grčkih prstića i čitate ovo julsko izdanje, dok u drugoj ruci držite najnoviju verziju mega sladoleda sa ekstra dodatkom čokolade i igračkom koju osvojite kada sve poližete. Pomislite li bar ne trenutak kako je nama? Otpadamo po redakciji uz klimu i pržimo sve one igre koji vi ne možete na žestokim mašinama. OK, budite u mislima sa ekipom koja nije

otišla na neko fensi letovalište, nego su ih roditelji ostavili kod babe na selu, pa sada moraju da peru dedinu protezu svako jutro kako bi zauzvrat dobili kintu za Wii. Ukoliko osećate barem malo griže savesti, pošaljite nam razlednicu gde god da ste i napišite šta vam je na pameti. Ako se slučajno osećate neugodno jer ste nas toliko napušili zbog toga što u prethodnom broju nismo objavili preview Assassin's Creeda 2, ubacite i koju reč o tome. Ne, je l? OK, probali smo. Mi smo krivi. Evo vam sada gospodina Eizoa Auditorea na detaljnom sekciranju na četiri strane koji sada uživa u renesansoj Veneciji. I on je u Italiji na godišnjem odmoru... šmrc!

Igor Conić

Modern Warfare 2
Call of Duty na snegu
str. 14

poklon postera:
Prototype i Splinter Cell: Conviction

twitter
@screenfun

Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

U sledećem broju ScreenFuna saznajte ko je od followera osvojio nagradu!

Special

4 **E3 EXPO 2009**
Da li ste spremni za poplavu novih naslova?

60 **Michael Jackson - muzika i video igre**
Počast kralju popa

Preview

10 **Assassin's Creed 2**
Desmond se ponovo vraća u telo svoga pretka ubice

14 **Modern Warfare 2**
Nova pretnja organizovanog terorizma nadvila se nad svetom

Test

po abecednom redu

50 **America's Army 3**
44 **Call of Juarez: Bound in Blood**
35 **EA Sports Active**
55 **Fallout 3: Point Lookout**
26 **Fuel**
28 **Ghostbusters**
42 **Grand Slam Tennis**
54 **Ice Age: Dawn of the Dinosaurs**
48 **Overlord II**
22 **Prototype**
36 **Red Faction: Guerilla**
39 **SBK O9**
52 **Transformers: Revenge of the Fallen**
54 **Up**
40 **Virtua Tennis 2009**

Hardware

56 **Novi iPhone**
Nova igračka platforma?

Fun

58 **Megaposter**
Treći deo postera iz Fallouta 3

59 **Svaštara**
Uhvatili smo Nicka Slotera!

Još u ScreenFunu

18 **Vesti**
Max Payne 3, Section 8, Alan Wake, Borderlands...

20 **A sada malo vi**
Osvojite World of Warcraft opremu

47 **Osvojite PSP**
Mališan čeka na vas

47 **Osvojite PS2**
PlayStation 2 još uvek prži

E3 SAJAM IGARA

Najveći gamerski show na svetu doneo nam je gomilu novih naslova

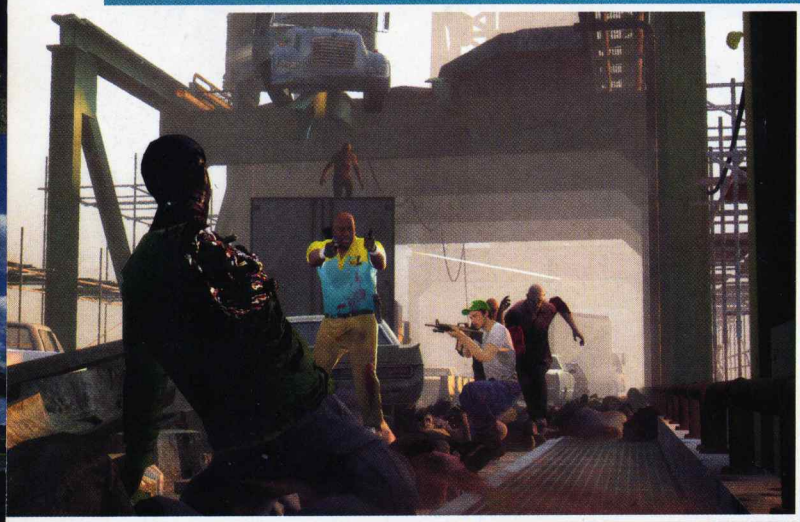
Ovogodišnji sajam bio je petnaesti po redu

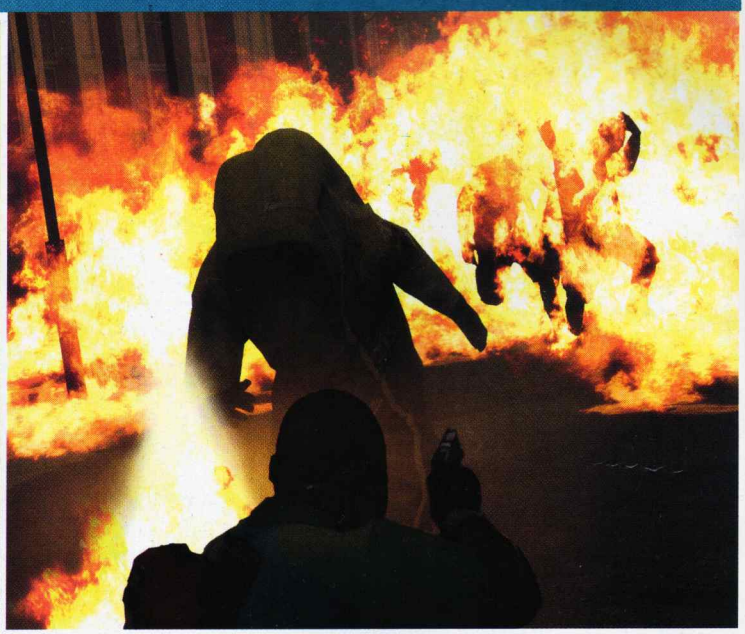
Prethodna dva E3 sajma umnogome su uništila reputaciju najvažnije igračke manifestacije na svetu, zbog nejasne odluke organizatora da ograniče pristup posetiocima, pa čak i mnogim novinarima. Na svu sreću, E3 2009 bio je manje restriktivan, o čemu svedoči povećanje posete za neverovatnih 820%, iako ni ovoga puta nije bio dozvoljen ulaz "običnim" igračima. Osim Nintendoa, Sonija i Microsofta, svoje štandove imale su praktično sve velike kompanije, uključujući 2K Games, Activision, Capcom, Codemasters, Disney, Eidos, EA i mnoge druge, koje su predstavile na stotine svojih budućih ostvarenja.

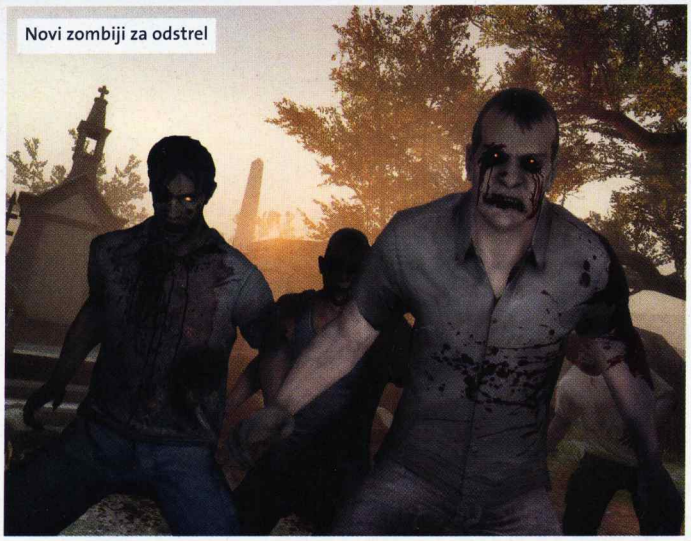
ScreenFun vam donosi pregled najznačajnijih igara koje su predstavljene na sajmu i koje ćete pržiti u narednom periodu. Dobra informacija za sve nas: stiže nam mnogo vrhunskih igara koje jednostavno ne smete propustiti!

LEFT 4 DEAD 2

pc 360





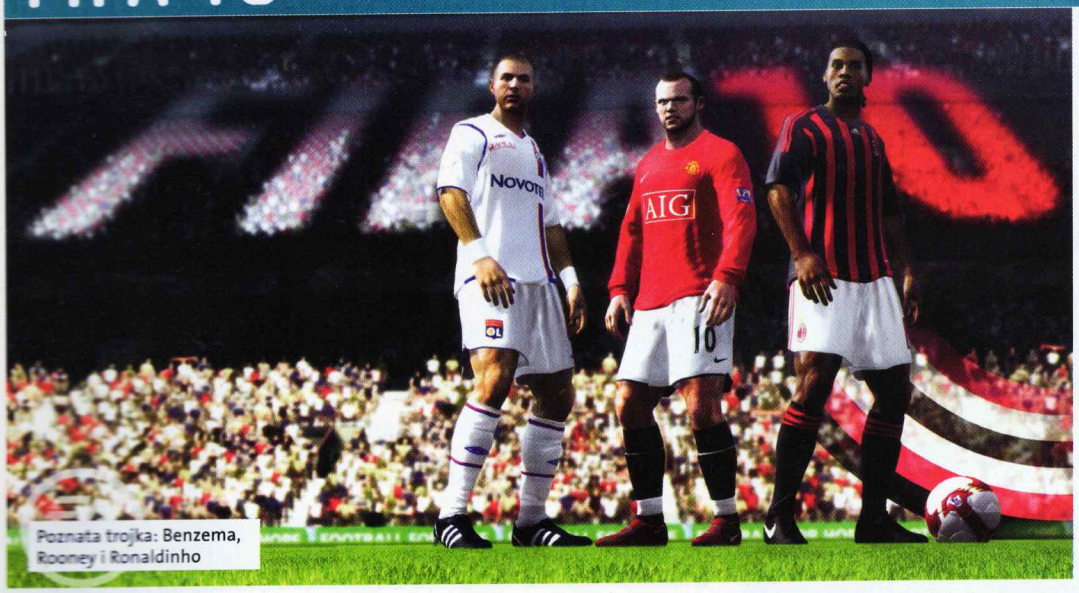

Novi zombiji za odstrel

Valve
17. novembar 2009.

Iako se originalni Left 4 Dead pojavio 18. novembra 2008, Valve već priprema nastavak koji zbog kratkog vremena za razvoj, pre deluje kao ekspanzija originala, što je razočaralo veliki broj fanova. Izvođenje je očuvano u potpunosti, ali ćete u pet kampanja sada moći da vodite četiri potpuno nova lika - srednjoškolskog trenera, lokalnu TV reporterku, mladog mehaničara i kockara, koji je uz to prevejana varalica. Osim proširenja arsenala, očekuju nas i novi neprijatelji - zombiji koji su otporni na vatru ili Charger, biće koje se silovito zaleće na igrače. Kontroverzni AI director je unapređen, tako da, osim što utiče na broj protivnika koji vas napadaju, sada vas stimuliše da idete težim putem. Takođe, može i proizvoljno da vam postavlja prepreke, izvore osvetljenja ili diktira vremenske uslove.

FIFA 10

pc 360 ps3 wii psp ps2 nds



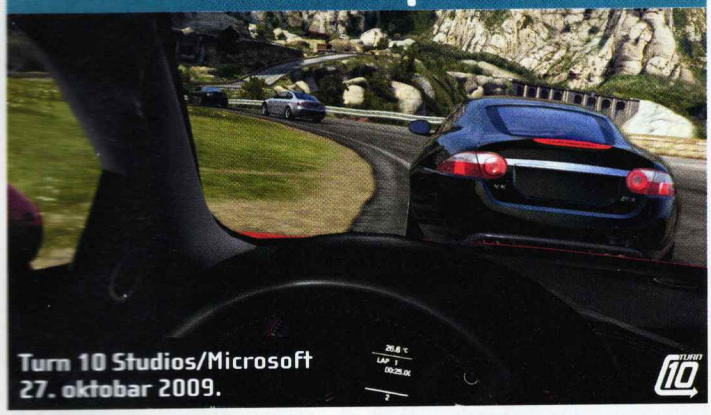
Poznata trojka: Benzema, Rooney i Ronaldinho

EA Canada/EA Sports
19. avgust 2009.

EA Sports je odlučio da ovogodišnje izdanje ne bude radikalno drugačije od prethodnika, već da se fokusira na ispravljanje njegovih najvećih propusta. To se pre svega odnosi na gameplay - AI rutina je mnogo bolja (dugački pasovi unapred više nisu ni približno tako efikasni), a uklizavanja i šutevi vidljivo realističniji. Očajni menadžerski mod žestoko je unapređen, prvi put posle nekoliko godina. Nažalost, sve ovo ne važi za PC verziju koja ne donosi nijedno bitno unapređenje i opet će biti zasnovana na PlayStation 2 varijanti igre, a kao razlog za to, izdavač navodi da čak 90% igrača nema dovoljno jak hardver za nešto bolje! Da li je potrebno komentarisati ovakvu glupost?

Forza Motorsport 3

360


Turn 10 Studios/Microsoft
27. oktobar 2009.

Iako nismo nimalo sigurni da će nova Forza biti najbolja simulacija vožnje svih vremena (kako smelo tvrde u razvojnom timu), nesumnjivo je reč o igri velikog potencijala. Ovoga puta, na raspolaganju će biti 400 automobila i preko 100 staza, mada se tu verovatno ubrajaju i njihove varijacije, a značajan korak napred jeste ubacivanje pogleda iz kokpita, odnosno mogućnost prevrtanja.

Metroid: Other M

wii

Team Ninja/Nintendo
tokom 2010.

Sama ideja da Nintendo novi nastavak jednog od svojih najpoznatijih serijala radi zajedno sa čuvenim Team Ninja deluje vrlo interesantno. Other M će kombinovati 2D i 3D izvođenje, ali i pogled iz prvog i trećeg lica, a vremenski će biti smešten između Super Metroida i Metroid Fusiona. I Team Ninja i Nintendo ubeđuju nas da se u njegovoj izradi ne oslanjaju na Ninja Gaiden.

Scribblenauts

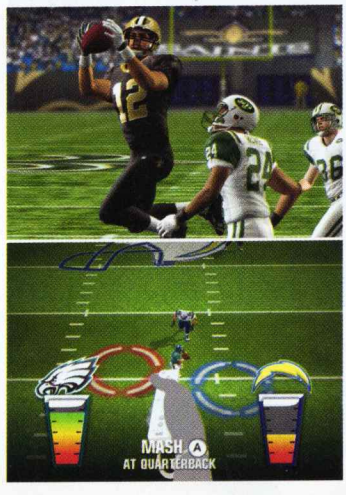
nds

Warner Bros.
1. novembar 2009.

Veliki uspeh NDS-a sigurno ne leži u tehničkim karakteristikama koje su totalno inferiorne u odnosu na PSP, već u izuzetno kreativnim igrama kakav je Scribblenauts, pa nije ni čudo što je ova igra oduševila sve na sajmu. Kompletno izvođenje smešteno je na touchscreen, a unikatnim ga čini mogućnost da stvorite veliki broj predmeta ispisivanjem njihovih naziva! Što je najluđe, autori tvrde da će njih biti na desetine hiljada! Jedva čekamo da vidimo kako će to izgledati u praksi.

Madden NFL 10

360 ps3

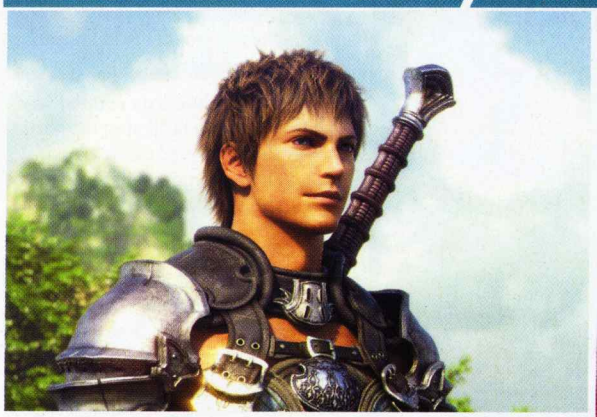


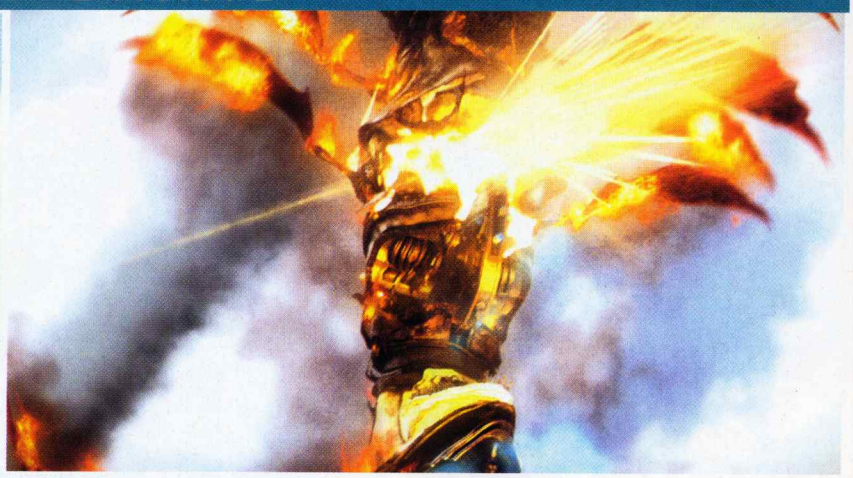
EA Tiburon/EA Sports
14. avgust 2009.

Prethodnih godina prilično je stagnirao Madden serijal, ali od ovog izdanja definitivno treba očekivati mnogo više. To naročito važi u verzijama za PS3, Xbox 360 i Wii koje su konačno dobile sopstveni grafički engine i logičniji kontrolni sistem. Gotovo sva unapređenja vezana su za gameplay, uključujući tu bolje kretanje igrača, ali i novi sistem povreda.

Final Fantasy XIV Online

pc ps3





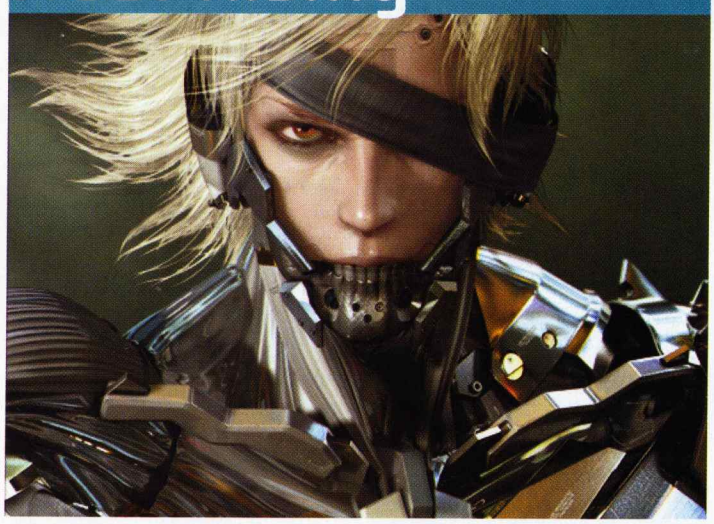
Novi Final Fantasy biće pravi MMORPG

Square Enix
tokom 2010.

Final Fantasy XIV je projekat na kome se tajno radi još od 2005. godine, što samo svedoči kolike su ambicije Square Enixa kada je reč o ovom ostvarenju. On će povezati PS3 i PC igrače, mada nije isključeno da se posle nekog vremena pojavi i verzija za Xbox 360. Sistem vođenja bitki biće drugačiji u odnosu na prethodni FF MMORPG (FF XI), a pokretaće ga impresivni Crystal Tools engine, koji se koristi i za Final Fantasy XIII. Nažalost, to je sve što znamo za sada. Beta testiranje još uvek nije zakazano, ali je izvesno da će početi pre kraja ove godine.

MGS: Rising

pc ps3 360



Kojima Productions/Konami
24. septembar 2009.

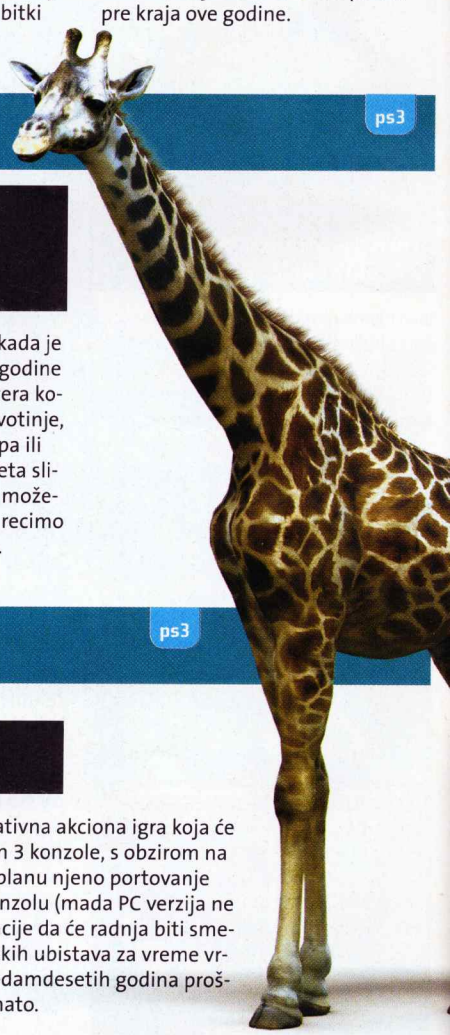
Rising neće biti klasičan nastavak MGS 4, jer je glavni junak Raiden, s kojim smo se prvi put upoznali u drugom delu igre, takođe objavljenom i za PC. Zbog toga, očekivano je da se fokus pomeri sa šunjalice na akciono orijentisan naslov, ali više od toga nije moguće reći, jer Konami još uvek nije predstavio gameplay. Izvesno je i da igra neće koristiti veoma impresivan engine MGS 4, već će on biti urađen iz početka, kako bi se što bolje optimizovao za nešto drugačije (zlobnici bi rekli slabije) hardverske mogućnosti Xbox 360 konzole.

Afrika

ps3

Rhino Studios/
Sony Computer
Enternainment
avgust 2009.

Igra o kojoj se spekulisalo od kada je prvi put predstavljena pre tri godine stavlja vas u ulogu fotoreportera koji treba da slika raznorazne životinje, na sopstvenim nogama iz džipa ili balona. U zavisnosti od kvaliteta slike, dobijaćete novac sa kojim možete da kupujete bolju opremu, recimo kvalitetniju digitalnu kameru.



Agent

ps3

Rockstar North/Take-2
tokom 2010.

Agent se najavljuje kao ultimativna akciona igra koja će biti jaka ekskluziva PlayStation 3 konzole, s obzirom na to da Rockstar North nema u planu njeno portovanje na Xbox 360 ili neku drugu konzolu (mada PC verzija ne zvuči nerealno). Osim informacije da će radnja biti smeštena u svet špijunaže i političkih ubistava za vreme vrhunca Hladnog rata krajem sedamdesetih godina prošlog veka, ništa drugo nije poznato.

Super Mario Galaxy 2

wii

Nintendo
2010.

Originalni Super Mario Galaxy bio je hit neviđenih proporcija, o čemu svedoči i tiraž od osam miliona primeraka, ali i beskrajni hvalospevi kritike, uključujući i nas u Screenfunu. Od ovog nastavka ipak ne treba očekivati revoluciju, jer je čak i sam autor, čuveni Shigeru Miyamoto izjavio da je ovo pre Super Mario Galaxy 1.5, nego pravi nastavak. Sudeći po prikazanom traileru na Nintendovoj press konferenciji, gotovo su neprimetne razlike u izvođenju, ali i grafici u odnosu na original, pa bi najveću novinu trebalo da predstavlja Yoshi, koji će vam se ovoga puta pridružiti u avanturi. Čak 90% planeta potpuno su nove, dok će ostatak činiti već poznata okruženja, u kojima sada imate nove ciljeve.

Novi Galaxy se pojavio potpuno neočekivano na sajmu

New Super Mario Bros.

wii

Nintendo EAD
kraj 2009.

Nastavak velikog hita sa NDS-a zadržao je tradicionalno dvodimenzionalno izvođenje, ali je dodao mogućnost istovremenog učestvovanja do čak četiri igrača, što sigurno predstavlja najinteresantniju osobinu ove igre. Nažalost, online multiplayer će biti potpuno izostavljen, a nije nas baš ni oduševila grafika koja sigurno neće nikoga impresionirati.

Zelda: Spirit Tracks

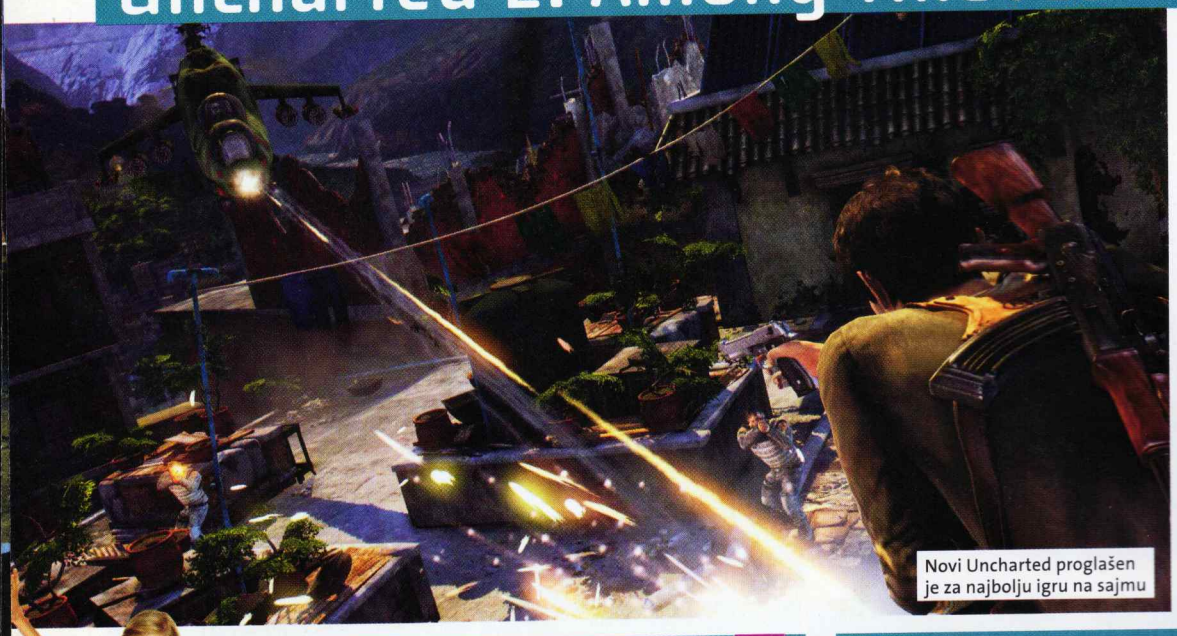
nds

Nintendo EAD
kraj 2009.

Spirit Tracks se dešava sto godina nakon događaja u Phantom Hourglassu i omogućava Linku da putuje svetom u parnoj lokomotivi opremljenoj topom, ali i kontroliše Phantoma, jednog od negativaca iz prethodnika. Grafički, igra je ostala verna cel-shaded stilu, predstavljenom u Wind Wakeru za GameCube.

Uncharted 2: Among Thieves

ps3



Novi Uncharted proglašen je za najbolju igru na sajmu

Naughty Dog/ Sony Computer Entertainment krajem 2009.

Uncharted 2 je igra za koju autori samouvereno tvrde da koristi gotovo celokupan potencijal PlayStation 3 konzole, odnosno njenog hardvera. Mora se reći da je napredak u odnosu na vrlo impresivan original zaista vidljiv, u šta su mogli da se uvere svi koju su gledali demonstraciju na Sonyjevoj konferenciji. Najveće iznenađenje ipak je integracija multiplayera, iako se samo nekoliko meseci ranije pričalo da od toga neće biti ništa. Nama se kao najinteresantniji čini kooperativni mod, u kome 3 igrača mogu da se nađu u ulozi junaka prvog dela igre, Nathana, Sullyja i Chloe. Svi koji su imali odgovarajući kod, mogli su da učestvuju u njegovom online testiranju tokom juna meseca.

Wii Fit Plus

wii

Nintendo EA kraj 2009.

Wii Fit Plus će osim dodavanja dvadesetak novih vežbi i mini-igara rešiti i najveći problem prethodnika - nemogućnost kreiranja sopstvenog seta vežbi. Osim toga, navigacija kroz menije trebalo bi da bude brža, a dodat je i brojač utrošenih kalorija. Kao i prethodnik, i Wii Fit Plus će se prodavati u paketu sa Wii Balance Boardom, ali će moći da se nađe i bez njega.

Lords of Shadow

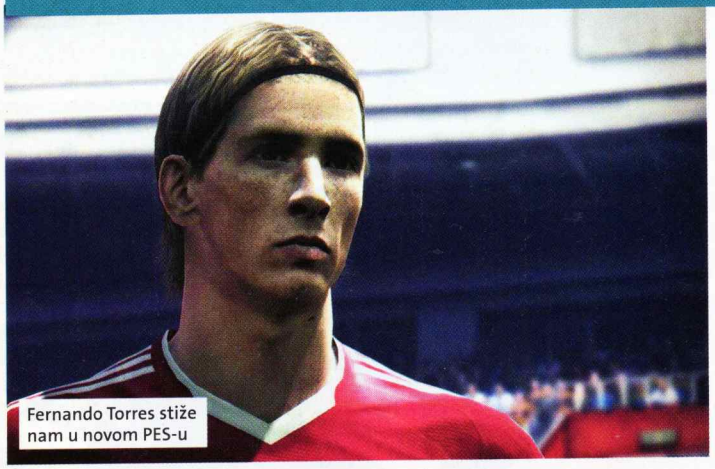
360 ps3

Konami u toku 2010.

Najava novog nastavka Castlevanije sa potpisom Hidea Kojime predstavlja jedno od najvećih iznenađenja ove godine, što samo govori o tome kolika je želja Konamija da oživi ovaj serijal. Najavljuju se velike promene ne samo u grafičkom dizajnu igre, već i u samom izvođenju, a priča će biti ozbiljnija nego ikad, s obzirom na da ćete se boriti da sprečite propast sveta.

Pro Evolution Soccer 2010

pc 360 ps3 ps2 psp wii



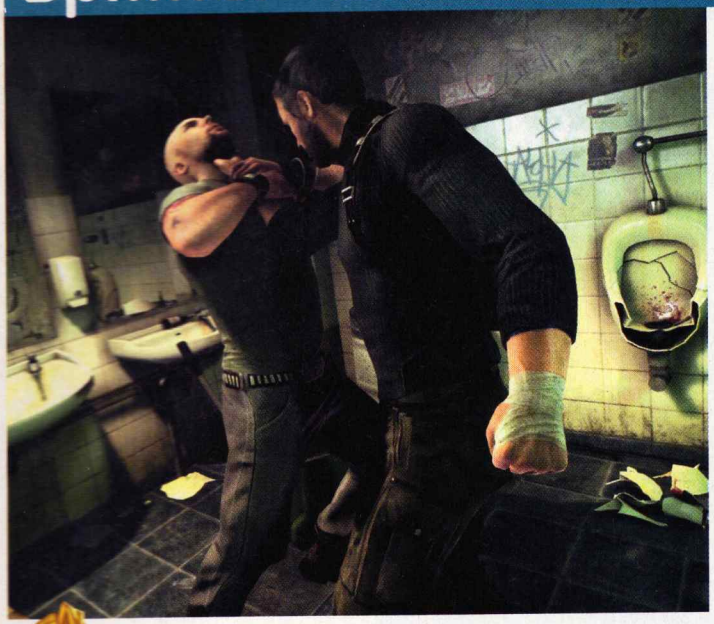
Fernando Torres stiže nam u novom PES-u

Konami septembar 2009.

Za razliku od svog konkurenta, PES 2010 se već dugo najavljuje kao revolucionarno izdanje i najveće unapređenje od nastanka ovog serijala pre 15 godina! Iako je na E3 sajmu prikazan samo neubedljiv trailer, na osnovu screenshotova, jasno je da su grafička unapređenja zaista izuzetno velika, a radi se i na potpuno novoj animaciji pokreta, u čemu razvojnom timu pomaže i Lionel Messi. Izvođenje prekida (penala, slobodnih udaraca) potpuno je izmenjeno, a inteligencija igrača unapređena je u smislu da defanzivni i fudbaleri iz veznog reda sarađuju u većoj meri na pokrivanju praznog prostora i zaustavljanju protivničkih napada. Kada je reč o licencama, Konami pored lige šampiona sada ima i evropsku ligu, što bi značilo da ćemo u igri sigurno videti nekoliko naših klubova.

Splinter Cell: Conviction

pc 360

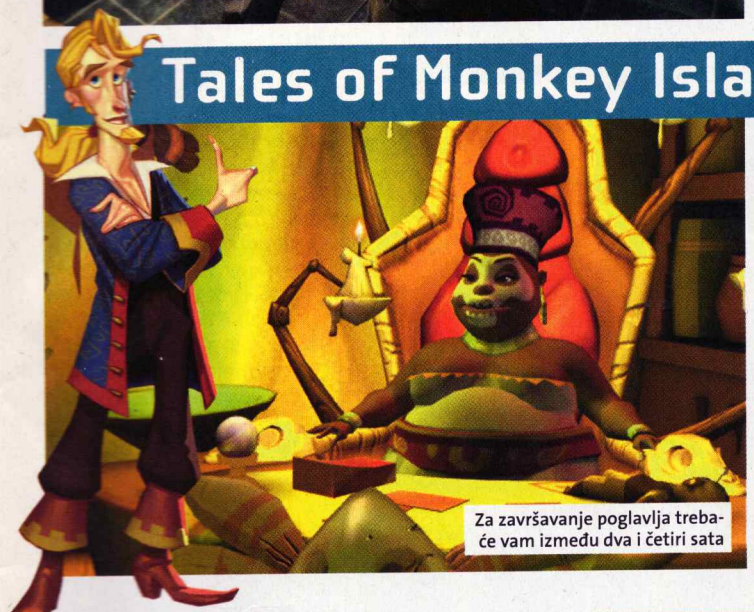


Ubisoft Montreal
oktobar 2009.

Verovali ili ne, Conviction je trebao da izađe još 16. novembra 2007, ali kako stvari stoje, pojaviće se čak dve godine kasnije. Priča je mračnija nego ikad jer je Sam Fisher napustio Third Echelon i krenuo samostalno da istražuje smrt svoje kćerke. Ipak, glavni junak će se i dalje boriti iz senke, onako kako smo navikli. U tome će mu sigurno pomoći nove sposobnosti, poput mogućnosti da obeležite neprijatelje ili objekte, u koje će zatim glavni junak automatski zapucati. Takođe, u najnovijem traileru, lepo je demonstrirano izvlačenje informacija pomoću elemenata iz okoline, recimo, zabijanjem nečije glave u ogledalo. Sigurni smo da će biti još mnogo ovako maštovitih akcija.

Tales of Monkey Island

pc wii



Za završavanje poglavlja trebaće vam između dva i četiri sata

Telltale Games/LucasArts
7. jul 2009.

Večiti rivali Guybrush Threepwood i suludi zombi gusar LeChuck sukobiće se još jednom u ukupno pet poglavlja. Gameplay bi trebalo da ostane u poznatim okvirima, pa vas opet očekuje istraživanje i rešavanje raznoraznih zagonetki, sve uz veliku dozu kvalitetnog humora. Tales of Monkey Island će u istoriju ući kao prva igra u serijalu sa potpuno trodimenzionalnom grafikom, ali se nadamo da mu to neće biti i najpozitivnija karakteristika.

Gran Turismo

psp

Sony
1. oktobar 2009.

Neverovatno zvuči, ali Gran Turismo za PSP prvi put najavljen je još 11. maja 2004, da bi se tek sada, pet godina kasnije, pojavile prve informacije o njemu. Čak 800 automobila (uključujući i Ferrarijeve modele) i 35 staza uz neke karakteristike preuzete iz GT 5 deluju zaista impresivno, baš kao i grafički engine, sposoban za prikaz 60 frejmova u sekundi.

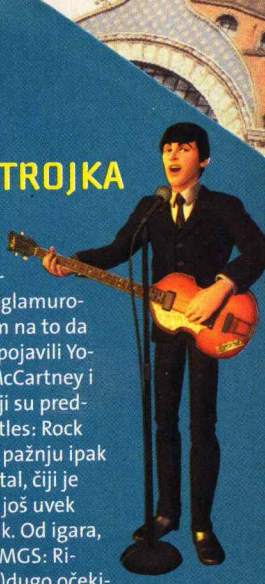
MGS: Peacewalker

psp

Konami
tokom 2010.

Peacewalker je zvanični nastavak MGS sage, i vraća nas u 1974. godinu. Tako ćemo ponovo voditi Big Bossa, ovoga puta na misiji u Kostariki koja želi da angažuje poznati Outer Heaven da bi se zaštitila od nepoznate militantne grupe. Kontrolni sistem trebao bi da preuzme mnogo toga iz MGS 4, uključujući unapređeni CQC i mogućnost da se krećete dok ste u čučećem položaju.

VELIKA TROJKA



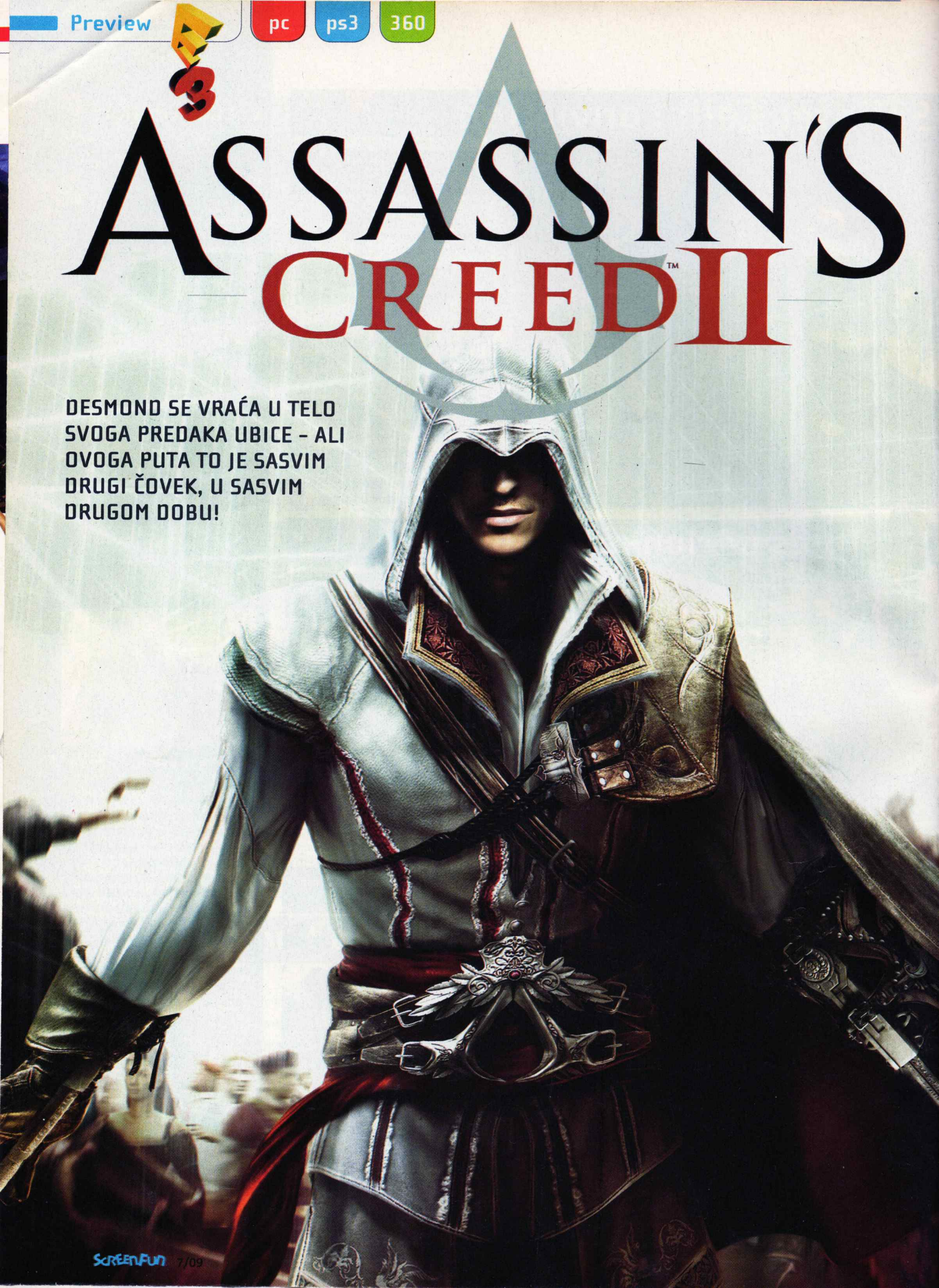
Tradicionalno, Microsoftova press konferencija je najglamuroznija, s obzirom na to da su se na sceni pojavili Yoko Ono, Paul McCartney i Ringo Starr, koji su predstavili The Beatles: Rock Band. Najveću pažnju ipak je privukao Natal, čiji je put do kupaca još uvek veoma dugačak. Od igara, treba izdvojiti MGS: Rising, kao i (pre)dugo očekivani Alan Wake, koji je demonstriran uživo. Naravno, oba naslova pojaviće se i za Windows. Uopšte, broj ekskluziva za Xbox 360 mogao je bez problema da se nabroji na prste... jedne ruke! Nintendo je opet bio najmanje interesantan, mada je značajno popravio utisak iz prošle godine. U centru pažnje je ponovo bio Wii Motion Plus, koji je upravo krenuo u prodaju (must buy za sve vlasnike konzole), a predstavljen je i Wii Vitality sensor, za praćenje bioritma igrača. Za razliku od Sonija i

MS, gotovo sve predstavljene igre došle su iz samog Nintendoa, ali među njima nije bilo nove Zelde za Wii, kako su to mnogi očekivali. Što se tiče Sonijeve prezentacije, utisak je da je ona bila najbolja, zahvaljujući predstavljanju velikog broja zaista sjajnih i dobrim delom ekskluzivnih igara, ne samo za PS3 već i za PSP. Demonstrirana nam je i radna verzija motion kontrolera, koji je za razliku od Natala, već funkcionalan. Vrhunac je predstavljao prikaz gameplaya God of Wara 3, koji predstavlja jedan od najboljih razloga za kupovinu PS3. O sniženju cene PS3 i redizajniranoj slim varijanti nije bilo reči.

pc ps3 360

ASSASSIN'S CREED™ II

DESMOND SE VRAĆA U TELO SVOGA PREDAKA UBICE – ALI OVOGA PUTA TO JE SASVIM DRUGI ČOVEK, U SASVIM DRUGOM DOBU!



Očekujte ozbiljnije i pametnije protivnike.

I Ezio će imati širi arsenal poteza i oružja na raspolaganju.

Kada se pojavio pre nekoliko godina, Assassin's Creed ostavio je prilično pozitivan utisak i stekao mnogobrojne poklonike. Naravno, svakome ko je igrao igru bilo je jasno da nas očekuje nastavak, ako ne već zbog velikog komercijalnog potencijala, koji takva baza obožavalaca stvara, ono definitivno zbog toga što je sama priča ostavila mnogo toga nedorečenoga. Razotkrivanjem nove igre prošlog novembra, Ubisoft je potvrdio da je čitav Assassin's Creed projekat od početka zamišljen kao višedelni (pored toga što je, u skladu sa zahtevima savremenog tržišta, zamišljen i kao višeplatformski).

Među značajnim novostima koje su bile rezervisane ekskluzivno za ovogodišnji E3 sajam, on je doneo prve prave detalje o novoj igri, uključujući i trailer i demo. I na prvi pogled, možemo samo da kažemo - naoštrite sečiva i smirite adrenalin jer Assassin's Creed 2 deluje ubitačno.

Pa, šta nam zaista novo stiže iz Ubisoft Montreala? Prvi skok susrećemo u samoj priči, ali on ima i povelikih efekata na gameplay. Sada će se Desmond, naš vremenski-poniruć junak, obreti u telu potpuno drugog predaka - neugodnog gospodina poznatog pod šaljivim imenom Ezio Auditore, rodom od Firence. Leto je gospodnje 1486: vrhunac italijanske renesanse, doba velikog procvata i stihije kulturnih dostignuća, ali i doba mnogobrojnih plemićkih porodica u igri senki spletenoj pod okriljem gotovo svemoćne katoličke crkve i gonjenoj sve žešćom i unosnijom trgovinom. Mnogo je tu bilo moćnih ljudi zavađenih oko teritorija Apeninskog poluostrva. Posledično, politički život je sadržao količinu leševa proporcionalnu uticaju ili blagu koje je bilo u igri. A naš Ezio uhvaćen je usred igre - plemić, ucenjen i okrenut protiv sopstvene porodice, koji postaje ubica uposlen da "ispunjava interese" toskanskih velikaša.

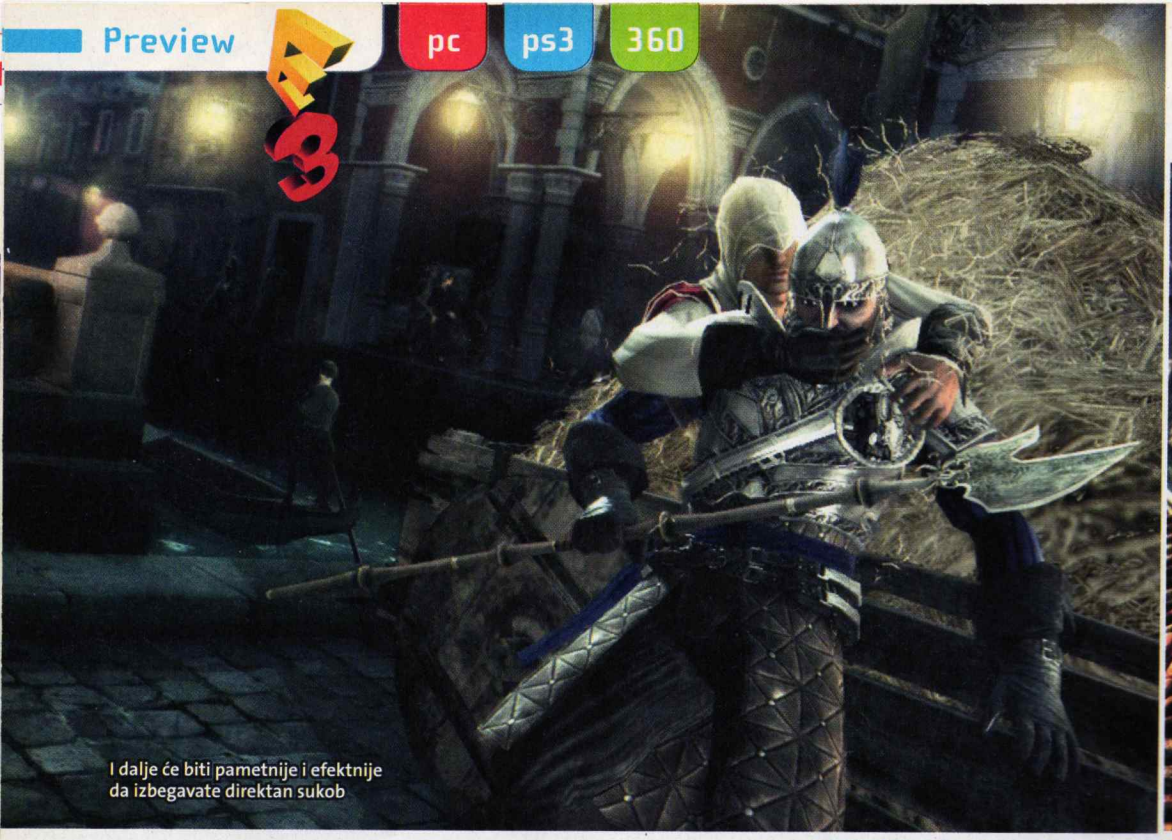
Iako je osnovna premisa u suštini

"Ezio! Moraćeš u... vodu!"

Hvaljen Isus! Ezio, za razliku od Altaira, ume da pliva!

Prikradanje protivnicima omogućiće raznovrsne specijalne poteze "eliminacije".

pc ps3 360



I dalje će biti pametnije i efektnije da izbegavate direktan sukob

Da li smo već pomenuli da je dobro što Ezio ume da pliva?

ista kao u prvoj igri - istraživanje i lomatanje po velikom gradu s ciljem ispunjavanja misija - sama priča kompleksnija je od prethodnika. Za početak, već ulasku junaka u mračni svet renesansne intrige posvećena je velika pažnja, u želji da se igrači što ranije i šta jače zainteresuju za njegovu sudbinu. Dinamika igre trebalo bi da je mnogo tečnija, sa raznovrsnijim misijama i njihovim razrešenjima koja organski raspredaju ukupan zaplet. No, za sada nam po tom pitanju ostaje samo da verujemo na reč tvorcima.

Ali, postoje tu i neka mnogo interesantnija pitanja za čije odgovore smo pre svega zainteresovani. Prvo, da li će tvorci izaći na kraj sa repetativnošću misija koja je umanjila zabavu i upečatljivost zapleta prvog dela? I drugo, da li će se Ezio ponašati malo više kao pravi ubica, a ne kao glorifikovani akrobata koji ubada ljude, na šta se uglavnom svodila Altairova "asasinacija"? Nažalost, tu još uvek nemamo definitivne odgovore. Ali zato imamo dosta pozitivnih pokazatelja da stvari idu u pravom smeru.

Tvorci (a na ovoj igri radi preko 400 ljudi!) potrudili su se da nas očaraju grafikom, čiji je napredak, naravno očigledan već iz prvih scena. No, posvetili su se umnogome i tome da poslušaju žalbe igrača na prvi deo i da ih sve redom isprave, te se tu mogu naći i odgovori na naša goruća pitanja. U prvoj prezentaciji igre pomenuto je da će misije biti mnogo raznovrsnije, sa 16 različitih tipova misija i preko 200 individual-

... To se može pokazati kao vrlo pametna opcija u nekim situacijama.

Zalazak sunca nad Venecijom... uskoro će biti obojen krvlju!

Renesansni čovek

Najinteresantnija novost koju donosi nastavak dolazi u vidu vašeg ličnog genija, čoveka koji će biti "Q" vašem Jamesu Bondu, a taj čovek nije niko drugi do Leonardo da Vinci. Da, legendarni renesansni čovek pomagaće našem Eziu tako što će mu praviti razne spravice koje će mu pružiti tehnološku prednost kakvu nijedan ubica toga doba nije imao - uključujući i čuvenu Leonardovu leteću mašinu, koja se mogla videti već u demou!

Iako definitivno ume da pliva, Ezio ipak nekada voli da po svaku cenu ostane na suvom.

U misije ćete moći da povedete saborce koje kontroliše AI

Noviteti, noviteti

Raspolagaćete gomilom novog oružja (preko 30 različitih, od kojih će neka u PS3 verziji biti moguće otključati samo povezivanjem PSP-a) u skladu sa tehnološkim nivoom renesanse. Pored toga, igru začinjava i čini je kompleksnijom jedna sasvim nova mogućnost: unajmljivanje saradnika koji će moći na različite načine da vam pomažu u poslu, nadgledajući, boreći se ili vas lečeći. Još uvek nema govora o tome da li će to eventualno značiti igranje u dva igrača, ali šanse za to su svakako male.

Čuvena renesansna arhitektura je prelepo dočarana

nih misija (hm... 200/16=12,5 misija svakog tipa... to bi i dalje moglo da bude repetativno). Pored toga, tvorci obećavaju da će nezgrapne kontrole biti sređene, da će navođenje u misijama biti manje očigledno, i najvažnije - da će Ezio, za razliku od Altaira, umeti da pliva! Vrlo korisno, pošto je jedan od gradova u kome će se igra odvijati Venecija... Što se tiče samih asasinacija, očekujte čitavu plejadu novih načina da nekoga lišite života, pre svega zbog gomile novih oružja i opreme koja će vam biti na raspolaganju, ali i zbog mogućnosti saradnje sa NPC-ima, čiji AI će sada biti primetno razvijeniji. Naravno, to važi i za protivnike, ali i za "slučajne prolaznike". Očekujte da će sada vaše mete mnogo ozbiljnije reagovati ako vas primete - da će se sklanjati, zvati pomoć i organizovati, kao i da će okolni svet biti sumnjičaviji ako se ponašate čudno - da će vas pratiti, a možda čak i pronalaziti ako ste sakriveni!

Verujemo da će nam sve ovo doneti igru koja je još solidnija od svog prethodnika, a Ubisoft ide i korak dalje, tvrdeći da će ovo biti onakva igra kakav je prvi deo trebalo da bude. Mašala!

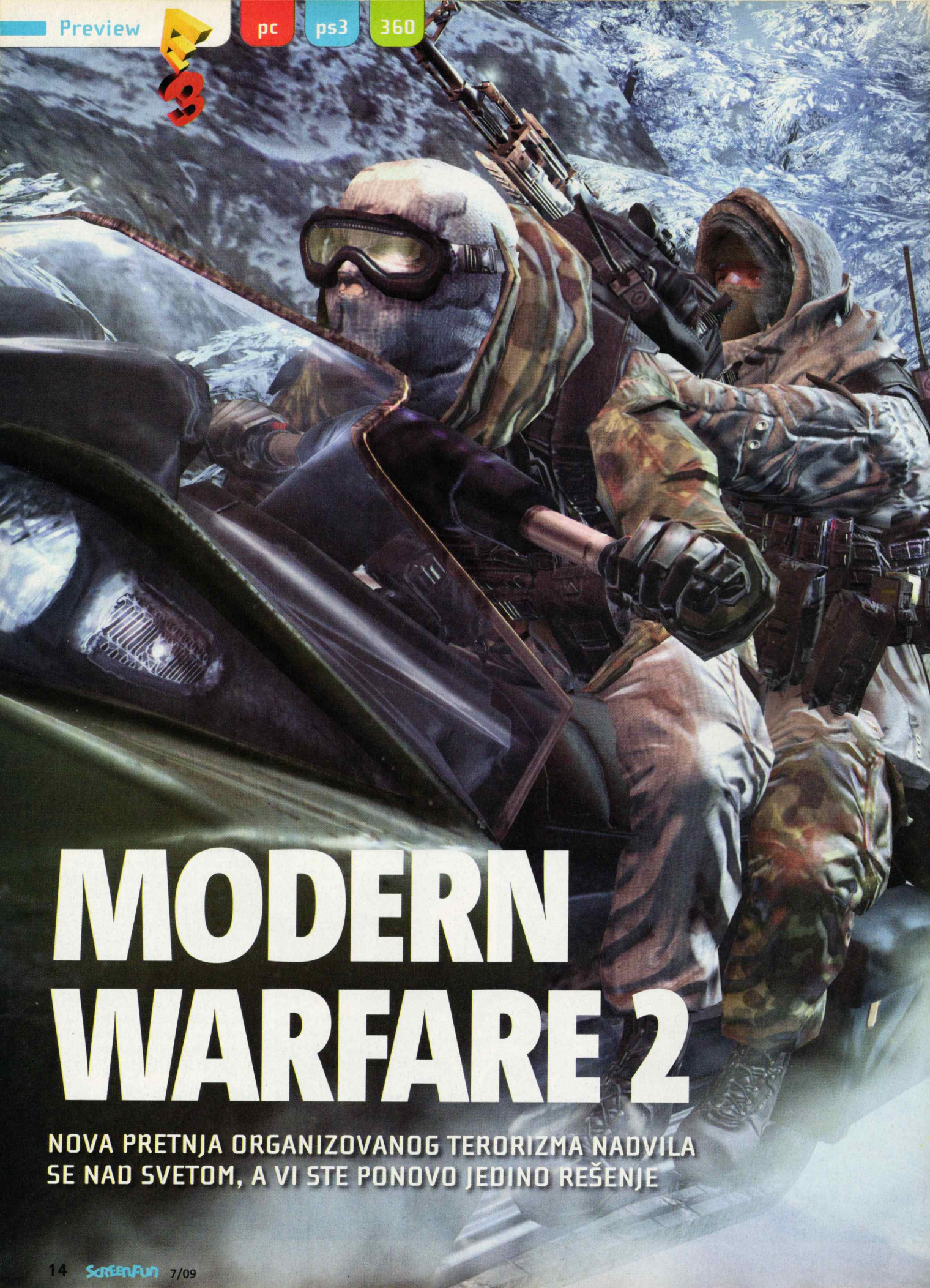
Assassin's Creed 2

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 20. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Ispeglanija verzija prvog dela koja bi prema ranim najavama trebalo da bude onakva igra kakvu su tvorci isprva i želeli da naprave.

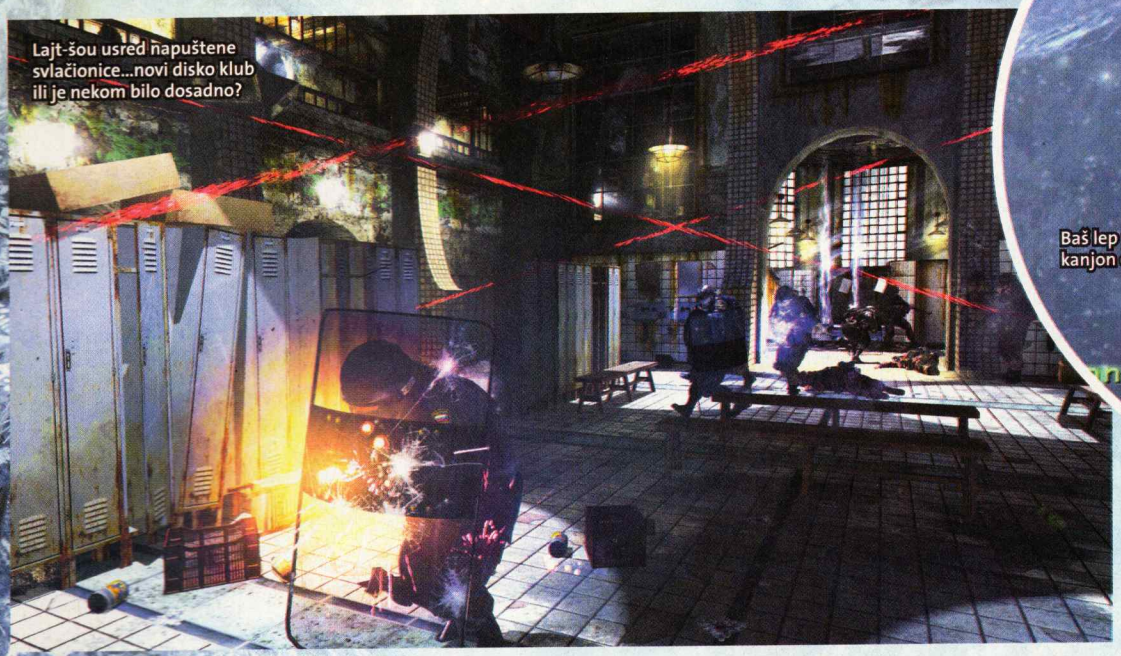
Tekst: Mihailo Tešić

pc ps3 360

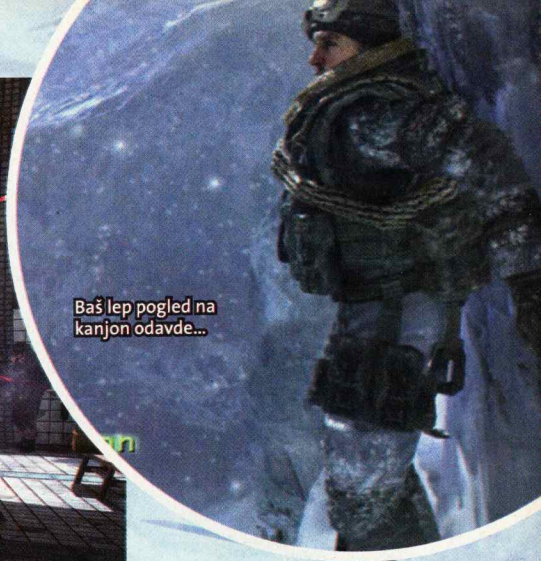


MODERN WARFARE 2

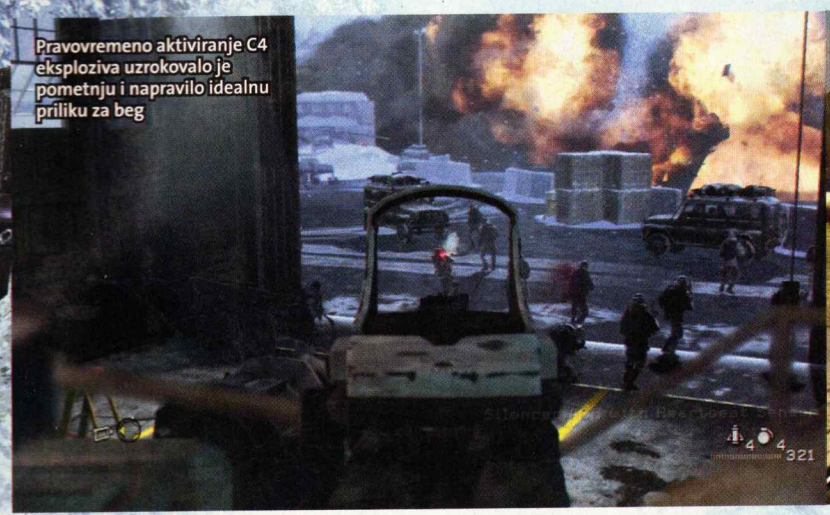
NOVA PRETNJA ORGANIZOVANOG TERORIZMA NADVILA SE NAD SVETOM, A VI STE PONOVO JEDINO REŠENJE



Lajt-šou usred napuštene svlačionice...novi disko klub ili je nekom bilo dosadno?



Baš lep pogled na kanjon odavde...



Pravovremeno aktiviranje C4 eksploziva uzrokovalo je pometnju i napravilo idealnu priliku za beg

Mislim da sada nije vreme za leškarenje u prirodi

Iako naslov ne ukazuje na to, reč je o nastavku fantastične igre Call of Duty 4: Modern Warfare. S obzirom na uspeh ove igre i pozitivne kritike na promenu vremenanjenog odvijanja (dotle je serijal Call of Duty bio strikt no rezervisan za Drugi svetski rat), razvojni studio Infinity Ward odlučio je da napravi potpuno novi serijal. U pozadini je i dalje poznati engine, ali pošto je poslednji Call of Duty (World at War) bio ponovo smešten na frontove u Drugom svetskom ratu, odluka je doneta kako bi se izbegla zabuna. Verovatno ne postoji igrač pucačina koji nije odigrao Call of Duty 4, tako da je suvišno i pričati o kakvom se naslovu radilo. Ali kao mali podsetnik kako biste se lakše uključili u priču, treba spomenuti nekoliko činjenica. Radnja igre pratila je odrede britanskih SAS specijalaca i američkih marinaca koji su pokušavali da reše potencijalnu nuklearnu krizu. Vođa ruskih ultranacionalista nabavio je projektile dalekog dometa sa nuklearnim bojevim glavama. Posle gomile fantastičnih nivoa koji su dizali nivo adrenalina u krvi na kritične nivoe, američki marinac, kojeg vodite, gine u nuklearnoj eksploziji, a britanski specijalac na poslednjem nivou jedva ostaje živ nakon nezaboravnog okršaja na mostu, iako je ceo njegov odred pobijen. Posle takve završnice verovatno vam se u glavi pojavila misao: "Da li je moguće napraviti nešto bolje od ovoga?" E pa, konačno je stigao odgovor na vaše pitanje. Modern Warfare 2 trebalo bi da podigne iskustvo iz prvog dela na viši nivo, iako ste dosad mislili da je Call of Duty 4 bio sam vrh.

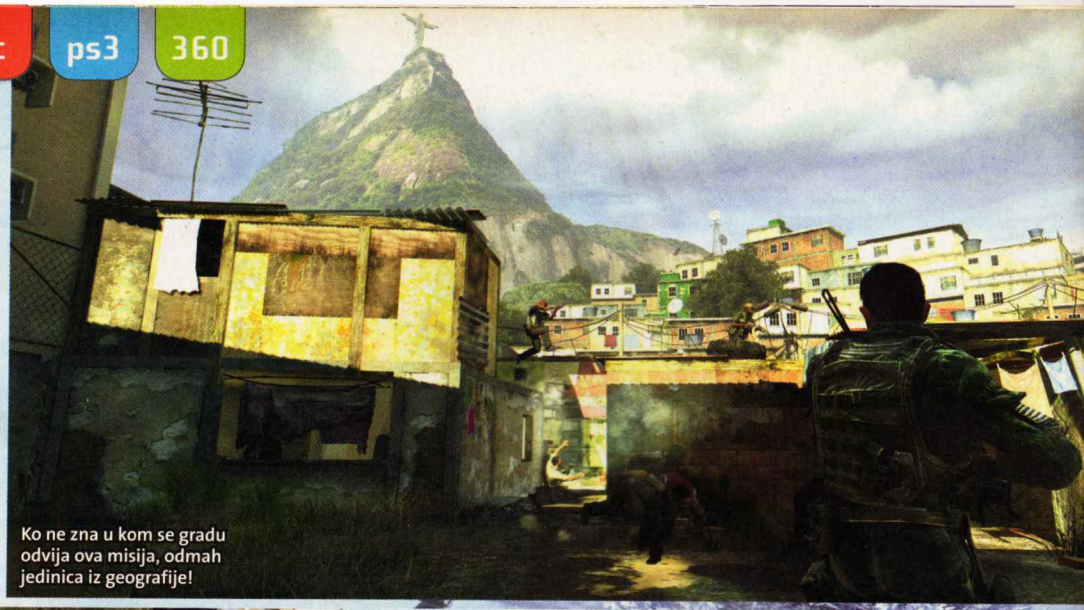
Kao što je to i dosad bio običaj, i sada se nalazite u ulozi "učenika". To znači da ne vodite svoj odred, nego opet pratite vođu i izvršavate sva naređenja na terenu. Interesantno je to da je vođa vašeg tima niko drugi nego "Soap" MacTavish, lik kojeg ste vodili u prvom delu i koji je jedva preživeo okršaj na mostu. Iako ste na kraju ubili vođu ultranacionalista, grupa nije uništena već je novi čovek preuzeo vođstvo, a vi ih morate uništiti jednom za svagda. Demo koji je prikazan na Sajmu E3 prikazuje nivo u snegom zavejanoj mornaričkoj bazi u Rusiji, gde za vreme snežne mećave morate da uđete u bazu, uništite zadane ciljeve i pokupite neka dokumenta. Na početku se vaš lik i Soap penju uz snežnu liticu pomoću planinarskih sekirica. Pošto je misija stealth karaktera, koriste oružja sa prigušivačima i trude se da izbegnu ruske patrole. U tome im pomaže novo oružje, puška koja ima detektor otkucaja srca, što vam omogućava da na radaru vidite protivnike u okolini. Snežna mećava smanjuje vidljivost tako da to treba iskoristiti u potpunosti. Posle tajnog ulaska u bazu, Soap zauzima višu poziciju zbog bolje preglednosti i upotrebe snajpera dok vaš lik treba da postavi C4 eksploziv na sve bitne lokacije. Naravno, ne ide baš sve po planu tako da Soapa otkriva patrola, ali nakon aktiviranja eksploziva, koristeći nastalu paniku, oni beže uz propratne okršaje. Ali tu nije kraj, jer

pc ps3 360

sledi neverovatna trka snowmobileima uz filmsku pucnjavu, izbegavanje drveća, preskakanje provalija i slično.

Na internetu kruži nekoliko trailera iz igre, na kojima se može videti šta nas otprilike čeka. Grafika u igri izgleda fantastično, a poučeni iskustvom možemo očekivati i odličnu atmosferu. Pokreti likova su izuzetno realni, a i sam nivo realnosti u igri podignut je na viši nivo. Primera radi, u pomenutom nivou gde se penjete uz ledenu liticu, morate to da radite ravnomerno, ako dugo visite na jednoj sekirici, led će lagano početi da puca, a krajnji rezultat je pad u ledenu provaliju. Tokom drugog dela misije, s obzirom na to da je snežna mećava u toku, sneg će vam se nahvatati na naočare, što će vam dodatno smanjiti vidljivosti. Sam Infinity engine je drastično poboljšan i to u smeru sa omogućenim mnogo većim nivoima koji nisu više tako linearni, već imate veću slobodu kretanja.

Pošto je na Sajmu E3 iza ovih prezentacija stajao Microsoft, logično je da se igra radi prvenstveno za Xbox 360, a verzije za PC i PS3 stavljene su u drugi plan. Najavljeni datum izlaska igre je 10. novembar, a nadamo se samo da vlasnici PC i PS3 neće morati dugo da čekaju da dobiju svoju priliku kako bi se razračunali sa ultranacionalistima i ponovo spasili svet od novog svetskog rata.



Ko ne zna u kom se gradu odvija ova misija, odmah jedinica iz geografije!

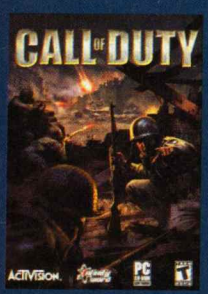
Ubacivanje civila u pojedinim misijama samo pravi dodatnu pometnju jer morate da pazite na mete

Detektor otkucaja srca odlično je sredstvo za otkrivanje neprijatelja na nivoima sa smanjenom vidljivošću

Ako ste mislili da trke snowmobilea nisu zanimljive, sada ćete se uveriti u suprotno

Otadžbina te zove! Već pet puta...

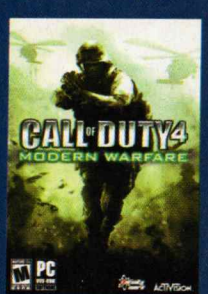
Sve Call of Duty igre koje su izašle do sada, ne računajući ekspanzije kao ni specijalne verzije poput Final Fronts za PlayStation 2.



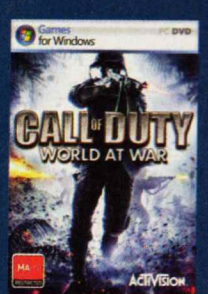
Call of Duty (oktobar 2003)

Call of Duty 2 (oktobar 2005)

Call of Duty 3 (novembar 2006)



CoD4: Modern Warfare (septembar 2007)



CoD: World at War (novembar 2008)

Modern Warfare 2

ŽANR: first person pucačina
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-32
TERMIN: 10. novembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP

UTISAK: Ako Modern Warfare 2 bude dobar kao njegov prethodnik, već je u pitanju odlična igra, a sudeći po viđenom, već je prestigao svog prethodnika.

Tekst: Vladislav Herbut

Kada će stići...

Bayonetta

Šta se desi kada se veštica ponovo rodi i krene u obračun sa anđelima?

Crackdown 2

Nova igra sa E3 sajma: Nastavak ekskluzive za Xbox 360

IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

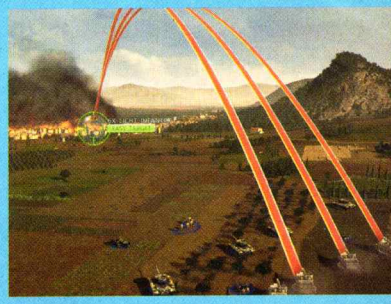
Oprobajte se u vazdušnim borbama za vreme Drugog svetskog rata

Guitar Hero 5

Nije vam dosta svirke? Nema problema, stiže nam petica!

Aion: The Tower of Eternity	MMO	25. septembar	pc
Assassin's Creed 2	akcija	17. novembar	pc ps3 360
Aplha Protocol	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Batman: Arkham Asylum	akcija	avgust 2009.	pc ps3 360
Battlefield 1943	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Bayonetta	akciona avantura	4. kvartal	360
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	2. novembar	pc ps3 360
Borderlands	akcija	3. kvartal	pc ps3 360
Brutal Legend	akcija	13. oktobar	ps3 360
Call of Duty: Modern Warfare 2	akcija	10. novembar	pc ps3 360
Crackdown 2	akcija	2010.	360
Champions Online	MMO	2. kvartal	pc 360
Conduit	akcija	23. jun	wii
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	2. kvartal 2009.	pc ps3 360
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc ps3 360
Dark Void	akcija	22. septembar	pc ps3 360
Dead Rising 2	akcija	2009.	pc ps3 360
Dead Space: Extractions	akcija	jesen 2009.	wii
Diablo 3	RPG	2010.	pc
DiRT 2	vožnja	septembar 2009.	pc ps3 360 wii psp nds
Dragon Age: Origins	RPG	3. novembar	pc ps3 360
Final Fantasy XIII	RPG	kraj 2009.	360
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc ps3
Guitar Hero 5	muzička	1. septembar	ps3 360 wii ps2
God of War III	akcija	kraj 2009.	ps3
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2009.	pc ps3 360
Halo 3: ODST	akcija	4. kvartal	360
Harry Potter and the Half-Blood Prince	akciona avantura	30. jun	pc ps3 360 wii psp nds
Heavy Rain	akciona avantura	kraj 2009.	ps3
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	letačka	3. kvartal	ps3 360 ps2 nds
I am Alive	survival	jesen 2009.	pc ps3 360
Iron Man 2	akcija	2010.	pc ps3 360 wii psp nds
Mafia II	akcija	2009.	pc ps3 360
Majesty 2	strategija	2. kvartal	pc
Mass Effect 2	RPG	2010.	pc ps3 360
Mini Ninjas	akcija	4. kvartal	pc ps3 360 wii nds
Need for Speed: Nitro	vožnja	2. kvartal	wii nds
Need for Speed: Shift	vožnja	22. septembar	pc ps3 360 psp
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2. kvartal 2009.	pc
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	akcija	leto 2009.	pc ps3 360
Postal 3	akcija	4. kvartal	pc ps3 360
Risen	RPG	1. septembar	pc
Quantum Theory	akcija 2009.	2 kvartal 2009.	ps3
Red Dead Redemption	akcija	jesen 2009.	ps3 360
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc ps3 360
Pro Evolution Soccer 2010	sportska	jesen 2009.	pc ps3 360 ps2 psp
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc ps3 360
Singularity	akcija	2010.	pc ps3 360
Splinter Cell: Conviction	akcija	kraj 2009.	pc 360 nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	kraj 2009.	pc
Stargate Worlds	MMO	2009.	pc
Tekken 6	borilačka	27. oktobar	ps3 360
This is Vegas	akciona avantura	4. kvartal 2009.	pc ps3 360
Tiger Woods PGA Tour 10	sportska	8. jun	pc ps3 wii
Tony Hawk: Ride	akcija	oktobar 2009.	ps3 360
Uncharted 2: Among Thieves	akcija	4. kvartal	ps3
Venetica	RPG	kraj 2009.	pc 360
Vancouver 2010	sportska	zima 2010	pc ps3 360
Wolfenstein	akcija	2009.	pc ps3 360

Datumi izlaska važe za evropsko tržište

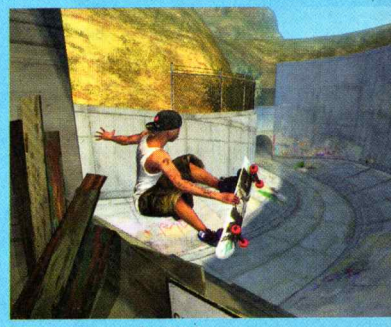


R.U.S.E.

Strateška igra dolazi iz Ubisofta. Pogađate vreme?! Naravno, WWII

Tekken 6

Fajt je konačno zakazan! 27. oktobra stiže na PS3 i Xbox 360



Tony Hawk: Ride

Poznati skejter glavom i bradom predstavio nam je svoju igru na E3 sajmu

Aion: Tower of Eternity

NC Softov novi MMO stiže 25. septembra. Ima li šanse protiv WoW-a?

NOVI XBOX?

Spekulacije u vezi sa novim Xboxom kruže celim internetom. Atmosferu je dodatno podgrejao Steve Balmer, direktor Microsofta, koji je nespretno izjavio da novi Xbox, koji prepoznaje glas i pokret, stiže tokom 2010. godine. Kasnije je to opovrgnuo, ali su očito namere Microsofta da Project Natal inkorporiraju u Xbox 360 samo se ne zna kada će to tačno biti i u kojem obliku.

VERICA PONOVO SKAČE

Direktor evropskog Electronic Artsa izjavio je da će novi deo DICE-ove first-person akcione avanture sigurno ugledati svetlost dana.

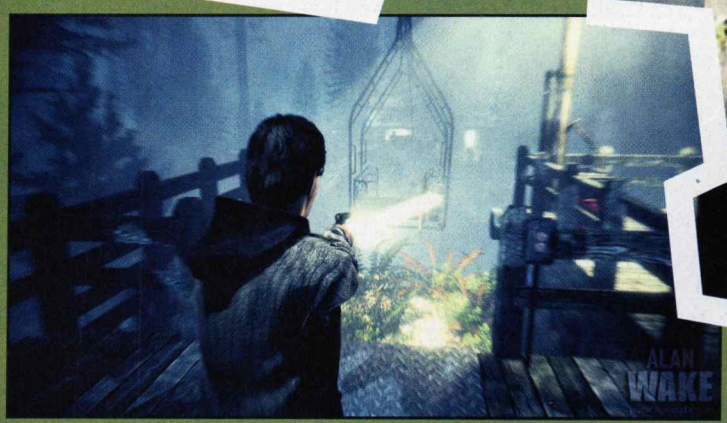
Iako je Mirror's Edge dobio pozitivne kritike, igra se prodala u samo 250.000 primeraka u SAD do sada, ali to neće biti razlog da EA posustane sa novostvorenom franšizom. Stoga je izlazak Mirror's Edge 2 igre siguran, a samo je pitanje vremena kada će DICE objaviti šta nas čeka u drugom delu.
Još ranije je najavljeno da će Verične (Faith) avanture biti podeljene u trilogiju, a ovim izjavama se i potvrđuje da je nastavak u izradi.

JOŠ JEDNOM NA RATNO POLJE

Electronic Arts je potvrdio da razvojni tim DICE uveliko radi na nastavku popularne shooter franšize koji bi trebalo da se pojavi tokom 2010. Pošto dobijaju konkurenciju u vidu Modern Warfare 2 igre, EA je spremio svog takmaca tako da možemo da očekujemo da će Battlefield 3 biti punokrvna shooter igra u stilu dosadašnjih slavih igara.

OSUĐEN "HALO UBICA"

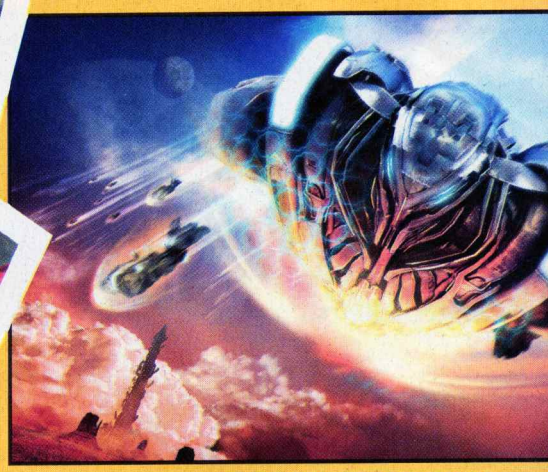
Sudija u Ohaju osudio je 17-godišnjeg Daniela Petrica na 23 godine zatvora za ubistvo svoje 43-godišnje majke u oktobru 2007. I Danielovi advokati i tužioci krivicu su svalili na zavisnost o igri Halo 3 koji je optuženi igrao danonoćno mesecima pre nego što se desio tragičan događaj. Njegovi advokati trvdili su da je on postao opsednut ovom video igrom i da je izbegavao da jede i da spava. Igrajući Halo 3 oko 18 sati dnevno, stvorilo se mentalno stanje u kojem Daniel smrt nije doživljavao kao trajno stanje.



SA LAMPOM DO VERENICE

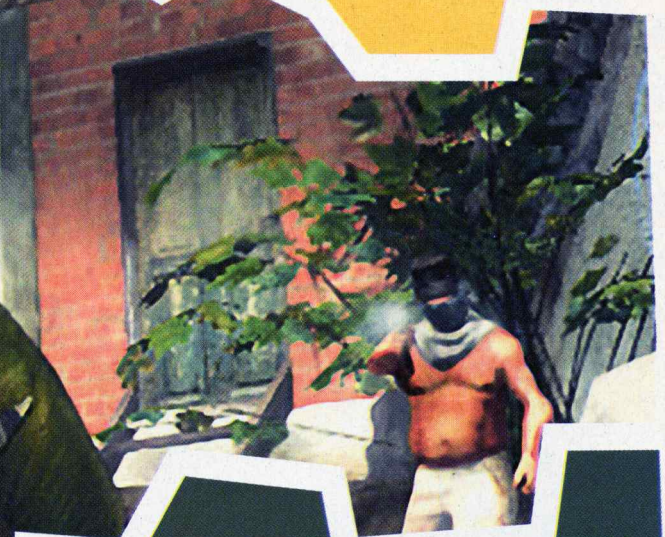
Alan Wake je psihološki akcioni triler koji nam se već dugo najavljuje iz Remedija - kuće koja je zaslužna za čuvenog Maxa Paynea. Na E3 sajmu prikazan je demo na kojem smo mogli da vidimo da će Alan Wake zaista biti vrlo uzbudljiva igra pre svega zbog sablasne atmosfere i napetih akcionih scena. Cela igra odvija se u mraku, a Alanov najbolji saputnik u traženju verenice biće baterijska lampa, pre svega što njegovi neprijatelji obožavaju tamu. Očekujte naprednu grafiku, puno interakcije sa čudnim likovima i krajnje napetu dramu.
Alan Wake se očekuje na proleće 2010. za Xbox 360, a kasnije i za PC.

MATORI MAX



OSMA SEKCIJA

Section 8 je sci-fi shooter iz prvog lica kojeg razvija TimeGate studio, poznat po ekspanziji za F.E.A.R. Deo vojnika izdvojio se iz Section 8 grupacije i sada pravi probleme u koloniji New Madrid. Na E3 sajmu prikazana je multiplayer komponenta koja izgledom najviše podseća na mešavinu Battlefielda, Tribesa i Haloa. Do 32 igrača iz Section 8 i The Arm of Orion grupacije sukobiće se na bojnom polju, a na raspolaganju će vam biti vozila kao i moderno naoružanje. Section 8 će izaći u avgustu za Xbox 360, a PC verzija će naknadno uslediti..



Rockstarov nastup na E3 sajmu obeležila je najava igre Agent - ekskluzive za PS3. Međutim, mnogo njih bilo je zainteresovano za Max Payne 3 koji se "kuva" u studiju u Vankuveru. Iako su svi očekivali da će moći da vide neki demo, od Maxa Paynea nije bilo ni traga ni glasa, što je dosta čudno imajući u vidu da igra treba da se pojavi krajem ove godine. Ipak, Rockstar nas je častio sa nekoliko Max Payne 3 screenshotova u kojima se vidi da je glavni junak dosta stariji. Pri tom, Max je oćelavio, ali je zato pustio bradu. U svakom slučaju, izgleda vrlo opako, a i dalje mu je omiljena disciplina tamanjenje neprijatelja pomoću dva pištolja. Iz screenshotova, koje možete pogledati na ScreenFun sajtu (**www.screenfun.rs**), vidi se da se Max obračunava u brazilskim favelama. Šta tačno gospodin Payne radi u Južnoj Americi, ostaje da se vidi.

Max Payne 3 se pravi za PC, PlayStation 3 i Xbox 360, a planiran izlazak jeste kraj ove godine.

NOVI GRANIČNI DIZAJN

2K Games je još početkom godine najavio da će Borderlands dobiti novi izgled, a na E3 sajmu imali smo prilike da se uverimo u to. Ovaj open-world role-playing shooter sada je urađen u cel-shaded tehnici, ali ne izgleda kao crtani film kao što smo to do sada navikli. Sa svojim detaljnim senkama i nijansiranim teksturama, Borderlands izgleda izuzetno realistično! U svakom slučaju, igraćete u ulozi obučenog plaćenika čiji je zadatak haranje skrivenog blaga po opustošenoj zemlji. Očekujte oko 30 glavnih kao i oko 140 sporednih misija sa puno puškaranja ubitačnim oružjem. Borderland će izaći 1. oktobra za PC, PS3 i Xbox 360.

A sada malo vi...

Pismo meseca

Profi zračenje

Pre svega da vas pozdravim i kažem vam da ste najbolji, ali opet to već znate, tako da odmah pređem na pitanjce: interesuje me kakav je vaš način ocenjivanja igara. Tačnije, je l' vi iz redakcije prelazite te igre satima (nemate pametnija posla) :), pa im na osnovu toga dajete ocene? Da li možda plaćate nekome da se taj odvaljuje i ozračuje igrajući satima neke gluposti (pored toga ima i dobrih), a zatim na osnovu njegovih utisaka i pri njegovoj čistoj svesti ocenjujete te igre? Ili imate neki treći način? S ljubavlju :)

Sale LOOdak

ScreenFun: Ćao, Sale ludače! Naravno, da se zračimo 24 h, nego šta! Šta ti misliš, zašto nigde u novinama nema slika ljudi iz redakcije? Pa zato što nam je otpalo pola zuba iz vilice i sva kosa sa glave od silnih kojekakvih zračenja i radijacije iz monitora. Pošto je redakcija desetkovana, morali smo da unajmimo i spoljne saradnike koji su voljni da za sitnu kintu ostanu bez oka ili da im se otkači uvo dok igraju igre za test. Ali, oni su uporni i istrajni. Jedan od saradnika javio nam je da tolika doza zračenja ubija čak i meksički grip! Ne mogu ni svinje da izdrže toliki napor. Što se tiče ocenjivanja, dešava se da saradnik ne preživi testiranje, pa njegove poslednje reči uglavnom budu konačna ocena.

CoolPlay poklanja WoW kapu

Simica

Ko bi reko' da i devojčice čitaju ScreenFun? Pa evo mene :) Iskreno,da nemam brata koji je opsednut PC igrama, i da ne kupuje ScreenFun redovno, nikad vas ne bih čitala [:
Hvala što ste pisali o te igre! Dva dana posle izlazlaska Simsa 3, otišla sam i kupila kopiju CD-a. Nažalost, nisam uspela da ga instaliram igru... šta ćeš kad sam našla da kupujem kompjuter usred svetske finansijske krize :D
Pošto sam već nekoliko puta "zeznula" bratu WoW account, naterao me je da instaliram WoW na moj kompjuter, ali posle nekoliko pokušaja i popravljanja, podešavanja rezolucije ekrana, i dalje nije radio... Mislim da imam dovoljno jak kompjuter i sve sam proverila, pa mi nešto nije jasno. Ni moj brat nema rešenje, a ja sam neuka za takve stvari. Je l' mozda problem ekran sa prevelikom rezolucijom?

Suzana

ScreenFun: Suzi, što se tiče tvog problema sa Simsima, problematičnim kompjuterom i krizom, imamo jedno rešenje. Čitaj lektiru. Što se tiče WoW accounta i prevelike rezolucije, čitaj lektiru.

Sleng

Prvo, čestitam što ste postali nezavisni (nemate ono "Bravo").
Pišem ovo pismo da bi vam otkrio kako neiskusni igrači...
1. Nepravilno čitaju naslove igara (sami pogađajte koja je koja): devil maj (my) kru, crison (crysis), gej te a, time shit;
2. Menaju osnovne gejmerske fraze: headshot - head red, (moje omiljeno) to save - idem da sejvnem, glich - originalan bug;
3. Pogrešno prevode imena: counter strike - lovci u štrajku, samus aran - latinski naziv za usamljenog jarana, bionic commando - biološki komandant - asocijacija na biologičaku.
I imam jedno pitanje da me moj drug više ne smara: da li postoji vaterpolo igra?

PoZZ od Torte

ScreenFun: Uh, svašta mi ovde pročitasmo! Moramo prvo da sejvnemo pre nego što nastavimo dalje. :-)
U pravu si, u našem rečniku sve je više prevoda sa engleskog jezika koje su ušle u sleng, tako se ljudi njima služe kao da su naše reči. Leka nema dok nadležne institucije, čitaj Matica srpska, SANU, i nadležna ministarstva, ne sednu i ne dogovore se da se srpski jezik promenio u proteklih 300 godina od Vuka i da ga valja reformisati i dodavati nove reči u skladu sa vremenom u kom živimo. Nego, da ti mi ansverujemo na tvoje pitanje: ne, nema igre o vaterpolu. Barem ne da nešto valja. Inače, nedavno je pokrenuta peticija na petitionspot.com za pravljenje Pro Evolution Water Polo 2010 igre, pa ako si zainteresovan, idi potpiši.

Kataklizma

Pozdrav, Screenfune! Čuo sam da se pravi treća ekspanzija za World of Warcraft. Kada će se ona pojaviti?

Rawlings NS

ScreenFun: Priča se mnogo o tome da će Blizzard najaviti treću ekspanziju za World of Warcraft na BlizzConu koji će se odžati u avgustu. Atmosferu je dodatno podgrejala informacija da je kompanija Blizzard prijavila tri trademark registracije za ime Cataclysm koje pokrivaju video igre, online igrački servis, kao i razne robne predmete. Pošto je poznato da Blizzard radi na dve nenajavljene igre, uključujući i jednu MMO igru, moguće je da će Cataclysm biti baš ime za novu WoW ekspanziju. Razvojni tim, naravno, ćuti tako da ćemo morati da sačekamo još mesec dana da bismo videli šta se sprema u njihovoj kuhinji.

Snaga mađije

Pozzz redakciji SF! Imam samo jedno pitanjce. Da li ce izaći SpellForce 3 ili neki nastavak za SpellForce 2?

Pozz od Mikija

ScreenFun: JoWood je na ovogodišnjem E3 sajmu najavio SpellForce 2: Faith in Destiny koji bi trebalo da se pojavi krajem godine. Razvojni tim najavljuje da će novi SpellForce ispraviti sve nedostatke koje su im zamerili fanovi i da će kombinacija role-playing i stratešle igre biti još bolja. Častimo te sa jednim shotom iz buduće igre.

Hiljade

Dragi moj Skreen Fune, imam nekoliko hiljada pitanja kojim bih vas rado udavio, ali eto pitaću samo ona koja nisam zaboravio.
8. Kad će CoD6 i hoće li ponovo biti WW2?
13. Kolko će zahtevati CoD6? Dabogda ti crk'o procesor, dok budeš odgovarao na ovo pitanje!
108. Planira li C&C nešto novo?
5307. Izgubio sam posao kao što ste mogli pretpostraviti, pa rek'o treba li vam pomoć... dobro plaćena pomoć?

PeRO iz Banja Luke

ScreenFun: Sva sreća, pa nisi postavio svih hiljadu i kusur...
8. Call of Duty 6 izlazi 10. juna i neće biti WW2, nego kao što mu i samo ime kaže Modern Warfare 2. Biće smešten u blisku budućnost.

WOW OPREMA

ScreenFun u saradnji sa firmom CoolPlay d.o.o., generalnim zastupnikom Activision-Blizzarda, poklanja World of Warcraft kape, majice i mouse padove. Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sadržine sfun coolplay. Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu. Primer pravilnog SMS-a: sfun coolplay Vor Vorkraftić, Kalimdor 55, Autlend

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike mt:s i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

13. Modern Warfare 2 će zatevati neko čudovište koje nećemo ni da spominjemo kako nam ne bi crk'o ovaj naš procesor. Nego je l' si ti čuo da je već najavljen CoD7? Da, da, a on će zahtevati procesor na 6 GHz sa šššššš.....izgor... [static].... ode cpu.
58. ... a nema pitanja pod ovim brojem, OK.
108. Command & Conquer se ne javlja. Verovatno onda nema ništa.
5307. Treba nam pomoć. Šteta što je plaćena. Još veća šteta što je dobro plaćena.

Braća

Dragi ScreenFune, pogledajte lika iz igre Mass Effect na naslovnoj i Coleta iz Infamousa. Zar ne liče? Možda su braća? Ko zna...

John John

ScreenFun: Dragi Johne, otkrio si jedan detalj koji je malo njih primetilo. Shepard i Cole ipak nisu braća, ali idu kod istog frizera. To je vrlo skup majstor za kosu koji radi samo u budućnosti, a njegovu klijentelu čine isključivo glavne face iz video igara. Kao što vidiš, moderna frizura je kratka, a koristi se šampon sa mikrosokovima bukve zbog kojih je kosa i do 63% kovrdžastija.

Letovanje

Ćao, Screenfune! Kako je redakcija najboljeg časopisa? Gde provodite ove sparne letnje dane? Da vas ne mučim više, imam za vas nekoliko pitanja.
Moja konfa sastavljena je od: AMD Athlon 64 X2 4200+, 2 GB RAM, GeForce 8600 GT 256MB i HD 160 GB.

1. Šta treba da promenim?
2. Dokle ću još moći da igram na ovoj konfiguraciji?
3. Da li se nešto zna o novom Tomb Raideru?
4. Kada će izaći Fable II za PC?

Pozdrav od Filipa, Ševe iz Uljme

ScreenFun: Redakcija ScreenFuna nema vremena za odmaranje "cause we are the Borg and the resistance is futile"!
1. Konfa ti je super i mi tu ništa ne bismo menjali, sem ako se ne takmičiš sa komšom. Onda kupi nešto bolje od njega.
2. Moći ćeš da igraš još narednih sto godina sa tom konfiguracijom, ali iste igre. Što se tiče novih, recimo još godinu dana, a onda ti sleduje upgrade grafičke i memorije... i procesora... i hard diska. Sve je ostalo OK.
3. Lara na javlja ništa vezano za novu igru. I ona je na godišnjem...
4. Fable II za PC jeste samo mrtvo slovo na papiru.
P.S. Uljma? Je l' to ono selo kod Vršca? Cool, i tamo se prodajemo!

Prince of Serbia

Pozdrav ScreenFunu. Ubisoft me je oživeo samo da bi pravio igre po mojim istinitim pričama. Još će sada snimati neki film o meni. Dobro, dosta više žalbi. Ubisoft upravo pravi još jednu igru o meni i ovoga puta ja glumim iako je grafika u obliku stripa. Nego, momci iz Ubisofta ne žele da mi kažu dokle treba da glumim, nego mi kažu: "Prestaćeš da glumiš dan pre nego objavimo igru!" Pa da li vi, gospodo iz moje rodne zemlje Srbije, možete da pregovarate sa momcima i da mi kažete da prestanu da me maltretiraju. I moj najbolji drug Ezio voleo bi da napišete preview o AC2.

Prince of Serbia

ScreenFun: Prinče, tebi baš treba odmor. Idi u neku banju. Nije ti dobro.

Odgovor u dinarima

Dragi ScreenFune, imam nekoliko pitanja:
1. Pošto su u poslednje vreme legendarne 2D igre kao što su Fallout 1, 2 i Bionic Commando "uskočile" u 3D, da li će u jednom od narednih brojeva biti neki članak o takvim 2D legendama prebačenim u 3D?
2. Nameravam da kupim Xbox 360, pa kolika je cena na našem tržištu (zamolio bih vas da odgovor bude u dinarima)?
3. Može li Xbox da se priključi na internet preko ADSL-a, ili on ima zaseban internet?
4. Da li se Xbox Live plaća?

P. S. Čestitam na samostalnosti. Verujem da će časopis biti još bolji!

The Lost Soul

ScreenFun: ...a baš smo hteli da odgovaramo evrima, al' ajde.
1. Nije loša ideja za članak. Biće razmatrana na redovnom jesenjem zasedanju redakcije.
2. Xbox 360 košta 21.499 dinara, koliko treba izdvojiti za arcade verziju (nema hard disk), 29.999 dinara koliko košta premium, a najskuplja je elite verzija sa cenom od 36.499 dinara. Sve ovo možeš kupiti u Game-S šopovima. www.game-s.rs
3. Xbox 360 može normalno da se priključi na internet preko ADSL-a.
4. Ukoliko želiš samo da četuješ i igre sa Xbox Live Arcade servis, treba ti silver nalog koji se ne plaća. Ako si željan multplayer okršaja, onda ćeš morati da predeš na gold nalog koji košta 60 evra godišnje.

PiEsPi

Ne moram da pričam i dangubim kad se zna ko je ovde kraljina i carina. Molim vas da mi odgovorite na ovo pitanje: je l' možete da mi navedete nekoliko dobrih igara za PSP i koja je najbolja trka za PSP?

Miodrag

ScreenFun: U poslednje vreme pojavilo se mnogo dobrih naslova za PSP, a neki od njih su: Patapon 2, Prinny: Can I Really Be the Hero?, Resistance: Retribution, Cristis Core: Final Fantasy VII, God of War: Chains of Olympus i slični. Što se tiče najbolje trke za PSP, po nama to je četiri godine stari Burnout Legends.

KOME IDE DS?

Dobitnik Nintedno DS konzole iz ScreenFuna broj 49, koju poklanja CoolPlay d.o.o., jeste **Mirko Jakić iz Niša (0643223xxx)**. Izvinjavamo se čitaocima što dobitnik nije objavljen u prošlom broju. Mirko će nam sigurno oprostiti. :)

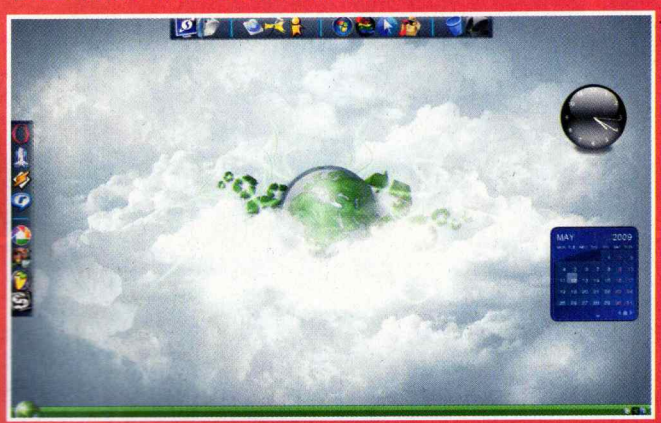
SVIRKA POČINJE

Gitaru za igru Guitar Hero: World Tour, koju poklanja **CoolPlay d.o.o. (www.coolplay.rs)** osvojila je **Dragana Samardžić iz Kragujevca (0638951xxx)**. Moli se dobitnica da se javi redakciji radi preuzimanja nagrade.

SIMSOVANJE

ScreenFun u saradnji sa firmom **Extreme CC**, generalnim zastupnikom Electronic Artsa, poklonio je igre Sims 3 sledećim čitaocima: **Ivana Stanić - Novi Sad (063339xxx), Jelena Kotarica - Kovin, (0659666xxx) i Teodora Ivanović - Kragujevac (0653885xxx).** Mole se dobitnici da se jave redakciji radi preuzimanja nagrade.

DESKTOP MESECA: NIKOLA

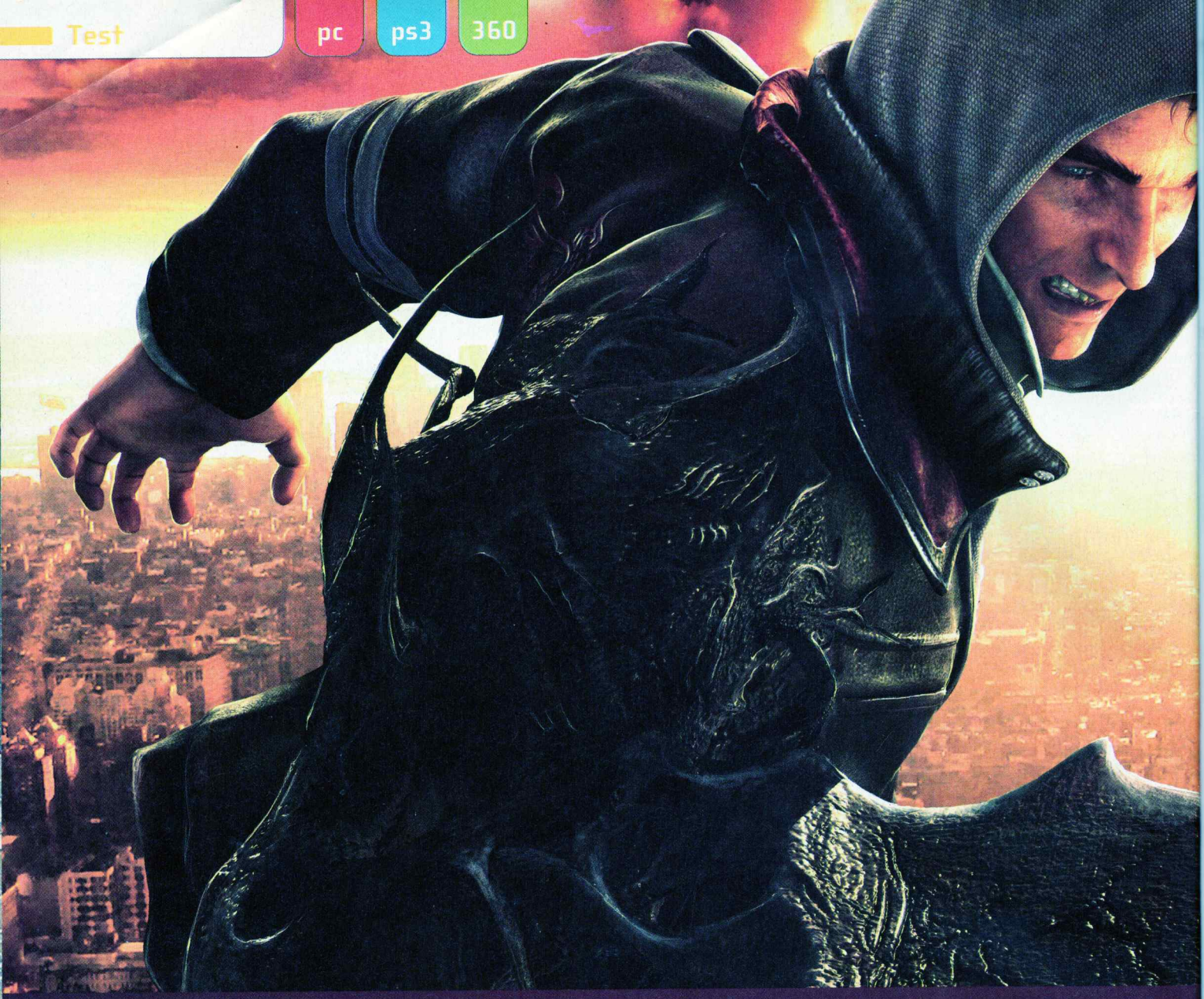


desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite ili pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo i, ukoliko ono bude proglašeno za pismo meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs



ZAR OVDE NE BI TREBALO DA SE NALAZI OTVORENI BAZEN?

UDARAC ALEKSOVE PESNICE NARUŠAVA INTEGRITET LOKALNE ATMOSFERE

PROTOTYPE

MESEC DANA POSLE INFAMOUSA, PRED VAMA JE NOVA PRILIKA ZA NELINEARNO IŽIVLJAVANJE U GRADSKOM OKRUŽENJU

Crackdown, Saints Row, Grand Theft Auto serijal, InFamous... Akcione igre u nelinearnom urbanom okruženju nekako uvek ispadnu dobre ili odlične, što se ne može reći za opšti prosek akcionog žanra. Razlog za to verovatno leži u ogromnom trudu potrebnom za dizajn ovakvih naslova, kojeg se ne prihvata niko osim renomiranih izdavačko-programerskih kuća sa ogromnim iskustvom i još većim kapitalom. Prototype, najnoviji predstavnik ovog atraktivnog podžanra, sledi ovaj trend kvaliteta, pa tako dobija status igre kojoj je malo falilo da od solidne postane fantastična.

Mesto dešavanja: Menhetn; glavni junak: Aleks Mercer, momak koji poseduje supermoći, ali pati od amnezije, a pored svega progone ga trupe tajnog sektora američkih oružanih snaga. Okosnica zapleta: virus koji se širi gradom, pretvarajući poštene Amerikance u grozomorne mutante; Aleksov zadatak: otkriti pozadinu katastrofe, saznati istinu o sebi, pronaći i uništiti osobe odgovorne za svoju mutaciju i katastrofu koja je zadesila Menhetn... U poređenju sa akcionim herojima sličnih igara, Aleks Mercer sliči Hulku na steroidima, ali Aleks je heroj koji je sposoban za do sada neviđen nivo rušilačkog potencijala. Njegova osnovna sposobnost leži u trenutnoj modifikaciji sopstvenog genetskog koda, koji mu omogućava da preuzme oblik svake "konzumirane" osobe. To je nevini kulinarski izraz za ono što ta akcija zapravo podrazumeva: žrtva biva bukvalno usisana u samog Aleksa koji apsorbuje njeno telo, veštine i memoriju stičući sposobnost da se transformiše u njenu stopostotnu kopiju. Pored ove mimikrije, Aleks može da morfuje svoje udove u sečiva, kandže, buzdovane ili nekakvu kuku uz čiju pomoć svaku udaljenu žrtvu može da privuče ka sebi; može da se penje po vertikalnim zidovima, u stanju je da bez problema padne sa bilo koje visine, može da lebdi sa krova na krov, skače desetinama metara uvis i da

pc ps3 360

HUNTER MUTANTI, JEDINA REALNA OPASNOST ZA NAŠEG JUNAKA

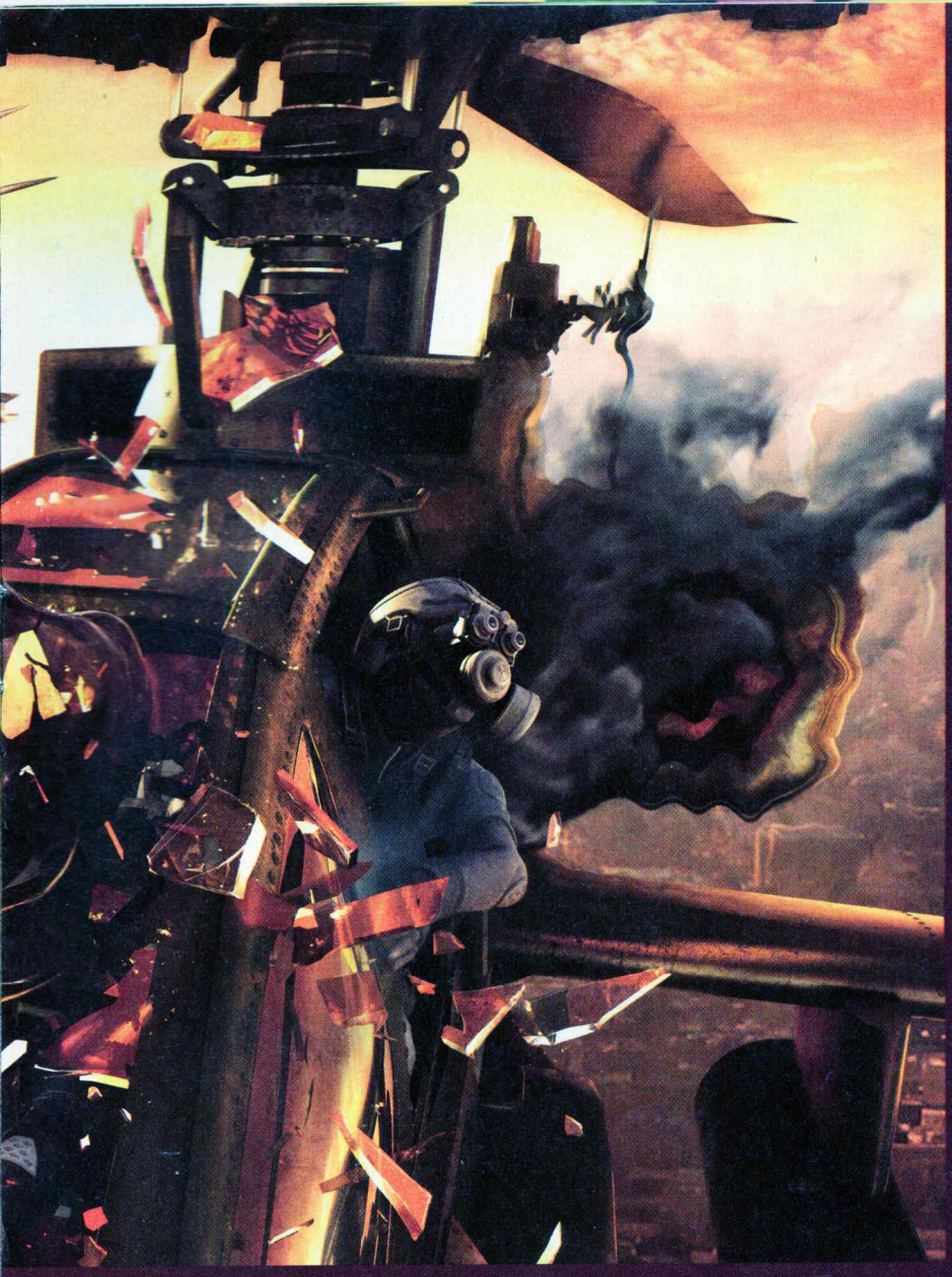
KUPKA OD KRVI I DELOVA TELA NIJE NAMENJENA IGRAČIMA SA SLABIJIM STOMAKOM

HODANJE PO VERTIKALNIM ZIDOVIMA JESTE OSNOVICA KRETANJA U IGRI

otme i koristi svako vojno vozilo u igri, uključujući i tenkove i helikoptere. Stepen slobode koji vam igra daje i osećaj da nijedna terenska prepreka nije nepremostiva apsolutno su nenadmašni.

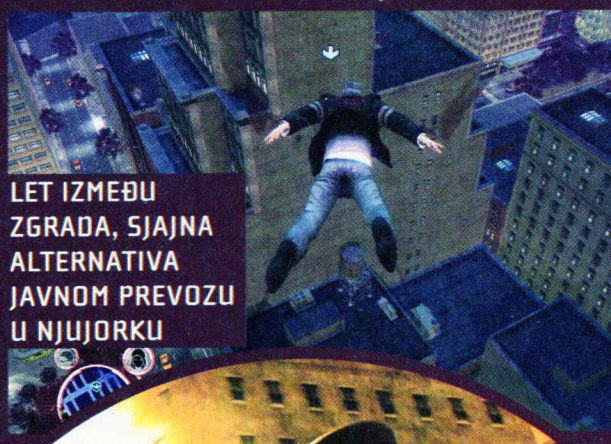
Boreći se sa mutantima i oružanim snagama posebnog odeljenja US armije, Aleks će svaki čas nailaziti na likove označene crvenom ikonom iznad glave koji poseduju sekundarna saznanja o onome što se dešava, a čija vam konzumacija otvara nove segmente zavere. Web of Intrigue, specijalna matrica "povezanosti", sastavljena je od 130 filmskih sekvenci donoseći vam fleševe iz pozadine vladine zavere koja je dovela do svega ovoga: osnovni zaplet savršeno jejasan i bez njih, ali će strpljivi igrač svakako poželeti da ih otključa što više.

Ako se za akciju može reći da je ekstremna u svakom pogledu, to isto nikako ne važi za ostale elemente igre, a pogotovo za opcione sadržaje koje igrač realno očekuje od ovakvih igara. Pored osnovnih misija, koje glavni zaplet vode od konfuznog početka do logičnog kraja, teritorija Menhetna je išpartana malim milionom sekundarnih izazova. Njeno kompletiranje daje vam dodatnu količinu EP-a (funkcionišu kao experience poeni), koja će vam biti potrebna ukoliko želite da sve aktivne i pasivne veštine podignete na maksimum. Ti izazovi variraju od terenskih, a u njima imate zadatak da u ograničenom vremenu pređete određeni broj čekpointa ili da skočite sa zgrade i doskočite u zeleni krug na tlu. Imaćete i borbene zadatke u kojima morate slistiti određeni broj neprijatelja u unapred definisanim okolnostima (recimo, upravljajući helikopterom ili koristeći samo vatreno oružje, ne i morfing moći) do onih gde morate pronaći i konzumirati određeni broj likova koji imaju saznanja o katastrofi na Menhetnu. Osim ove poslednje kategorije, koja je interesantna jer vam otključava filmske inserte u "Mreži Intrige",

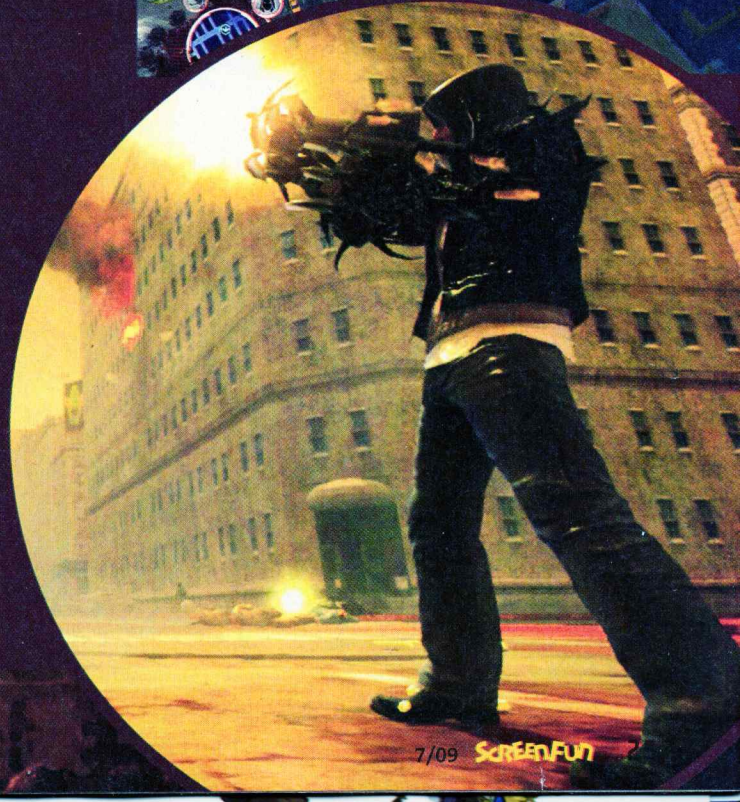


"ZNAČI, NEĆEŠ REĆI GDJE SU PARTIZANI...?"

NEKOLIKO UDARACA NOGOM I OD BREDLIJA ĆE OSTATI SAMO HRPA IZUVIJANOG METALA



LET IZMEĐU ZGRADA, SJAJNA ALTERNATIVA JAVNOM PREVOZU U NJUJORKU



ostali su manje-više besmisleni. Na primer: evolucioni poeni (EP), valuta koja vam treba da postanete i ostanete borbeno efikasni daju se zaraditi kroz osnovne misije (kada nađete odgovarajući morfing, nećete imati potrebe da koristite ostale).

Grafička komponenta igre takođe je prepuna uspona i padova: Aleksovi potezi, sečenje, nabadanje, razbijanje, konzumacija i ostali oblici nasilja animirani su na maksimalno atraktivan način, što se ne može reći za statično okruženje Menhetna, koje ostaje manje-više isto bez obzira na nešto drugačije teksturiranje što simulira napredak virusne infekcije. Zgrade i ostali nepokretni objekti nemaju previše detalja i ne podležu efektima demoliranja koji su tako dobro uspeli u kategoriji likova i vozila. Činjenica da vam je kompletan teren otključan već od samog početka igre takođe ne pomaže, jer vas efikasno demotiviše za igranjem zbog osećaja napretka prema zaključanim zonama (što je slučaj u svim igrama ovog tipa). Na sreću, kvalitet priče, brzina i eksplozivnost akcione mehanike uspešno nadoknađuju ovih nekoliko manjkavosti.

Prototype

ŽANR: akciona igra

IZDAVAČ: Radical Ent./Activision

BROJ IGRAČA: 1 | TERMIN: 10. jun 2009.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: Intel C2D, 1 GB RAM, GF 7800GT

\+ Neverovatna količina surove akcije; morfing dinamika koja omogućava igranje na način koji vam najviše odgovara...

\- Nedefinisani karakter glavnog junaka; pomalo monotono okruženje Menhetna; nemaštovite opcione misije...

GRAFIKA: Aleksova animacija, borbeni potezi i 1.000 načina da uništite sve živo odlično su animirani, što se ne može reći za monotono gradsko okruženje — 4

GAMEPLAY: Razbijanje, nabijanje, sečenje i ostali vidovi masakra neće vam lako dosaditi. Misije osnovnog zapleta su sjajne, ali opcione nisu. — 4

ZAKLJUČAK: *Solidna akciona igra, koja je mogla biti fantastična da su autori malo poradili na karakteru glavnog junaka i opcionim sadržajima.* — **4**

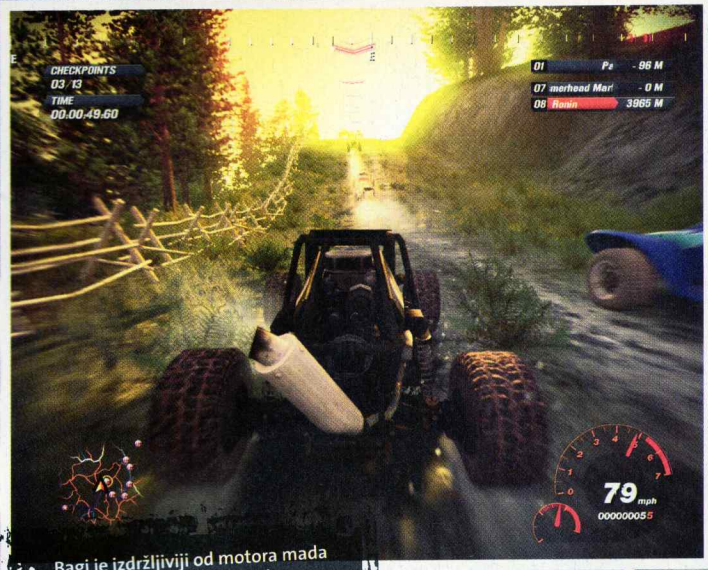
Tekst: Stojan Karamatijević

FUEL

DOSAD STE SE TRKALI DA BISTE OSVOJILI RAZNE NAGRADE, ALI NIKADO ZA ONO NAJOSNOVNIJE – GORIVO

Fuel vam dodeljuje ulogu jednog od vozača koji se trkaju po napuštenom postapokaliptičnom terenu kako biste zaradili malo osnovne valute u igri, a to je kao što i ime kaže: gorivo. Na početku započinjete karijeru sa osnovnom verzijom motora i bagija, a kako budete napredovali, moći ćete da nabavite mnogo bolje verzije vozila, ali i potpuno nova kao što su ATV i automobil. Već nakon prve trke u karijeri dobijate mogućnost da vidite što je ova igra toliko posebna. Opcija slobodne vožnje po ogromnoj teritoriji na kojoj se igra prostire omogućava vam da se krećete po mapi bez ograničenja i usput sakupljate bolju opremu u vidu nove odeće i nalepnica za svoja vozila, ali i da otključavate dodatne izazove koji sa sobom nose vredne nagrade, naravno, u gorivu. Da biste napredovali u karijeri, morate sakupiti određeni broj zvezdica u svakoj zoni, a njih dobijate pobedom u oficijelnim trkama, ali prava zabava leži u izazovima. Poenta je u tome da su izazovi toliko raznoliki da će vam trebati dosta vremena dok ne vidite sve što Fuel ima da ponudi. Trke variraju od klasičnih trka sa checkpointima preko knockout trka, uništavanja protivničkih vozila koja dobijaju startnu prednost tako ih prvo morate stići. U ovom delu igre doći će do izražaja vaša snalažljivost: uočavaćete prečice, vijati helikoptere itd. Otvoreni svet vam, inače, daje mogućnost da koristite prečice u svakoj trci. Nekada su one neophodne kako biste pobedili ili nadoknadili izgubljeno vreme, a nekad ćete ih koristiti čisto zabave radi. Uostalom, koliko vam igara daje mogućnost da se motorom spuštate nizbrdo kroz šumu gde pri brzini od oko sto kilometara na sat morate izbegavati drveće. Nažalost, iako sve ovo deluje veoma zanimljivo i obećavajuće, Fuel je kiksnuo na drugim poljima. Kao prvo, veštačka inteligencija vozača prilično je nestalna. Iako će oni skoro uvek pratiti zadatu putanju i neće koristiti preči-

Vožnja motorom po krajoliku definitivno je najsvetlija tačka igre Fuel



Bagi je izdržljiviji od motora mada nije toliko lak za upravljanje

Automobili su predviđeni za trke po asfaltu i najčešće se koriste za uništavanje protivnika

ce, činjenica da deluju kao da su zalepljeni za put i da idealno izbegavaju sve prepreke nadoknađuje ovaj propust. Pored toga, nekada će iz neobjašnjivog razloga dobiti dodatno ubrzanje i ostaviti vas u oblaku prašine, dok će u drugim situacijama usporiti pred sam kraj i "dozvoliti" vam da ih prestignete. Druga negativna strana svakako je to što igri fali taj osećaj brzine i napetosti tokom trke. Primera radi, dešavaće vam se da na samom početku iskoristite dve-tri dobre prečice i da ostatak trke vozite sami iako se pored vas trka još desetak drugih vozača. Dalje, najambicioznija stvar u igri, slobodna vožnja po otvorenom prostranstvu uopšte nije toliko zanimljiva koliko bi trebalo. Iako između trka možete slobodno da istražujete okolinu, ne postoji pravi razlog zbog kojeg biste to radili, jer jednostavno nema dovoljno sadržaja.

Grafika u igri takođe varira, mada je uglavnom veoma kvalitetna. Pejzaži su stvarno fantastični i neki od ambijenata na kojima se odvijaju trke ostaviće vas ostaviti bez teksta. S obzirom na to da se ipak radi o postapokaliptičnoj budućnosti, napušteni gradovi i vozila razbacana po putu sasvim su normalna stvar u jednom ovakvom svetu. Kada na ove dodate atmosferske prilike kao što su npr. pešćane oluje koje smanjuju vidljivost i jaki vetrovi koji mogu da obore drvo na put ispred vas, dobijate kvalitetnu vizuelnu atmosferu, ali ne i trkačku. Na kraju krajeva, ipak se radi o trci, a ne panoramskom razgledanju. Možda najbolji momenat vezan za atmosferske (ne)prilike jeste pojavljivanje pravog tornada u nekim trkama koji će nositi kuće i vozila tako da i to morate izbegavati. Modeli vozila su dobri, mada se da primetiti da njima nije posvećeno toliko pažnje koliko i pejzažu, ali i pored toga nekoliko vozila su izuzetno maštovito dizajnirana.

Fuel je naslov koji vredi probati i sigurno postoje igrači kojima će se svideti i pored svih mana. Ovaj naslov poseduje ogroman kapacitet zbog ideje koja stoji u pozadini i relativno dobrog enginea, ali deluje pomalo nedovršeno. Ako razvojni tim ikada odluči da napravi drugi deo u kojem će sačuvati sve pozitivne elemente ove igre i ispraviti pomenute mane, možemo sa sigurnošću reći da će Fuel 2 biti igra za čistu peticu.

Fuel

ŽANR: vožnja

IZDAVAČ: Codemasters

BROJ IGRAČA: 1-16 TERMIN: 23. jun

PLATFORME: PC PS3 360 WII PSP NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, GF 7800/ X1800 sa 256 MB

\+ Prelepi pejzaži, atmosferske prilike, raznovrsnost trka, slobodna vožnja...

\- Manjak sadržaja u slobodnoj vožnji, AI protivnika je prilično čudan, nedostatak osećaja prave trke...

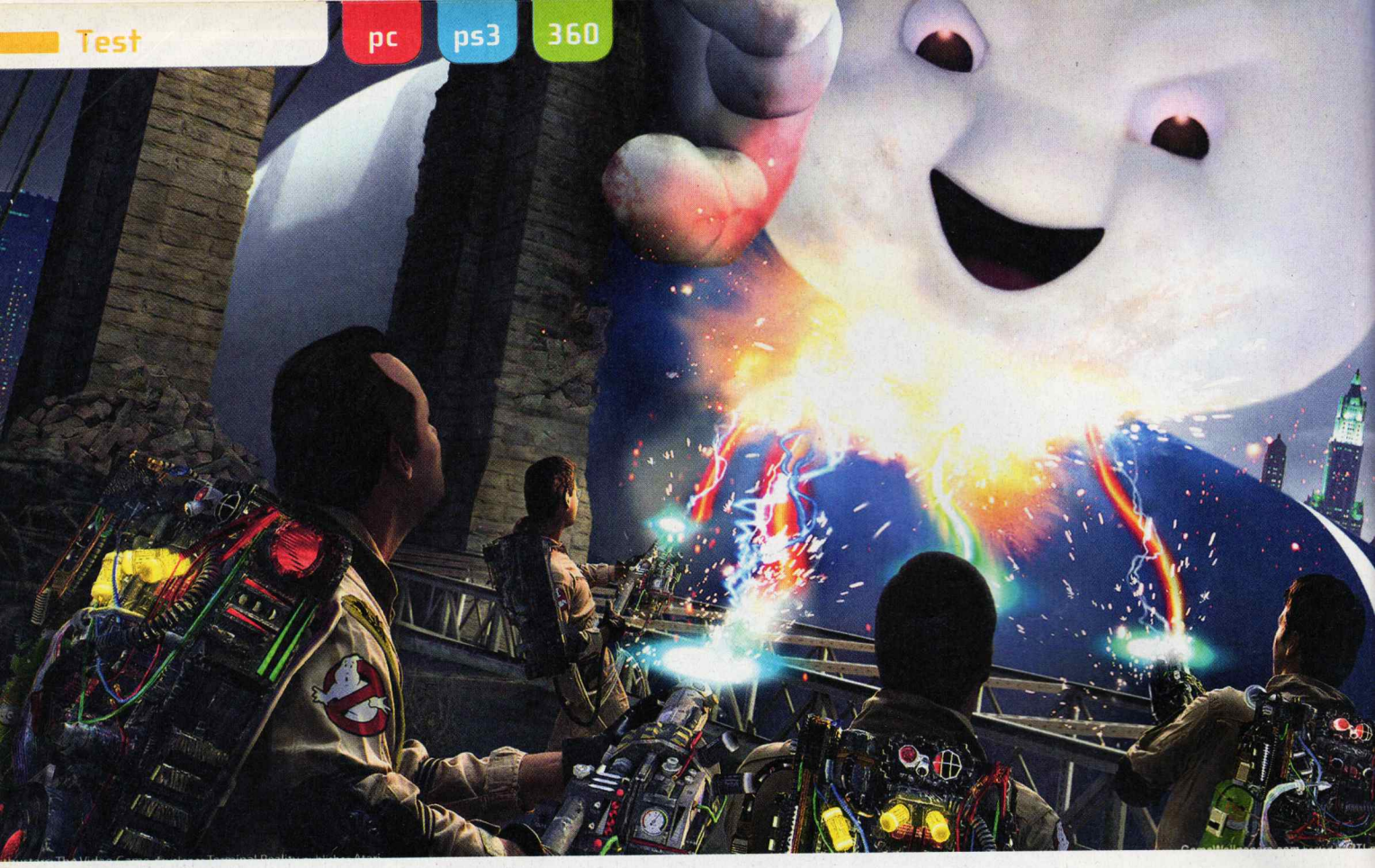
GRAFIKA: Grafika je svakako glavni adut igre, pogotovo kad su u pitanju tereni na kojima se trke odvijaju. 4+

GAMEPLAY: Iako dobro zamišljena, igra Fuel zakazala je na bazičnim stvarima kao što je sam osećaj trke. 3

ZAKLJUČAK: *U silnom trudu da napravi nešto revolucionarno, razvoljni tim zaboravio je da obrati pažnju na osnove svake trkačke simulacije.* 3+

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360



GHOSTBUSTERS

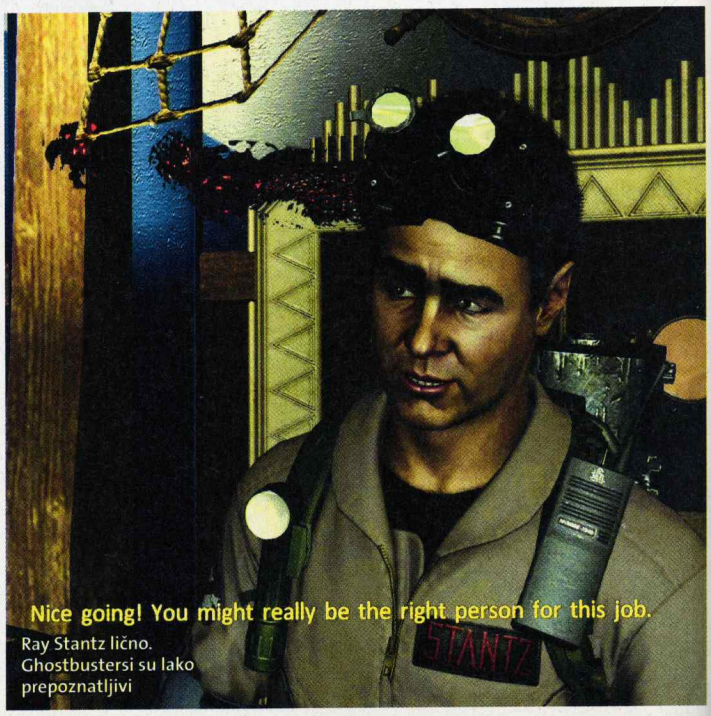
TREBALO IM JE DVADESET GODINA, ALI SU NAM SE ISTERIVAČI DUHOVA IPAK VRATILI!

Ako bi neko tražio da nabrojimo ono što je obeležilo osamdesete godine prošlog veka, uz Michaela Jacksona, otkačene frizure i nindža kornjače, sigurno bismo pomenuli Ghostbusterse. Neponovljiv spoj komedije i naučne fantastike rezultovao je sa dva filma, od kojih je posebno prvi bezvremenske vrednosti. Igra istoimenog naziva koja je pred nama predstavlja njihov pravi nastavak, o čemu svedoči angažovanje originalnih glumaca, ne samo radi pozajmljivanja glasova, već i učestvovanja u pisanju samog scenarija.

Zbog toga svaki fan filmova ne može, a da se odmah ne zaljubi u ovo ostvarenje, od trenutka kad ugleda prepoznatljivi logo i čuje taktove jedinog velikog hita u karijeri Raya Parkera Juniora, jer ste već tada svesni da nije u pitanju poluproizvod koji se samo šlepa na račun slavnog imena.

Ovoga puta dešavanja su smeštena u 1991. godinu i prate nove avanture glavnih junaka kojima sada asistirate u koži bezimenog i nemuštog Rukija. Priča sama po sebi ne predstavlja ništa spektakularno, ali već mogućnost da radite sa dr Spenglerom i ekipom zvuči zaista fantastično.

Ghostbusters je potpuno akciono orijentisano ostvarenje, u kome ćete sve svoje vreme trošiti na traženje i hvatanje duhova. Borba sa natprirodnim spodobama vrlo je zabavno iskustvo - prvo ih je potrebno izmoriti, a zatim uhvatiti i smestiti u klopku, što se najlakše može uporediti sa pecanjem. To zvuči jednostavnije nego što se čini, jer se leteće kreature snažno otimaju i potrebno je dosta truda i napora kako biste ih zarobili. Potraga za natprirodnim pojavama vrši se pomoću starog dobrog PKE metera, a za sve što njime identifikujete, dobijaćete novac koji zatim možete iskoristiti za finansiranje jednog od Egonovih izuma, poput novog naoružanja, neophodnog za specifične klase neprijatelja. Me-



Ray Stantz lično. Ghostbustersi su lako prepoznatljivi

Samostalno tumaranje po mračnim lavirintima najmanje je zabavan deo igre...

...za razliku od lovljenja duhova, koje je odlično osmišljeno

Pazite da ne pregrejete svoju opremu

Radnja će vas voditi na brojne poznate lokacije, poput Time Squarea

Nažalost, nijedna misija ne omogućava da vozite Ecto-1

đutim, najveći deo vremena moći ćete da se oslonite na standardni proton stream. Ono što nam je najviše smetalo jeste to što vrlo često nemate predstavu šta se tačno dešava. Od silnih zraka, nekada je teško videti ko vas uopšte napada, pogotovu kada protivnici stižu sa svih strana, pa ostajete potpuno bespomoćni. Ostali Ghostbustersi će vas s vremena na vreme upozoriti kada vam je neko iza leđa, ali to nije dovoljno da biste se osećali mnogo sigurnije. Energija se naravno sama obnavlja, ali nije potrebno mnogo vremena pre nego što završite ošamućeni na podu. Tada vam ostaje samo da čekate da vas povrati neko od drugih Ghostbustersa koji su još uvek na nogama, tako da ćete i vi povremeno imati tu dužnost. Igra ipak nikada nije frustrirajuće teška (osim na professional nivou), a to se odnosi i na glavne protivnike sa kojima sigurno nećete imati mnogo problema.

Za hvatanje većine duhova dovoljan je standardan protonski zrak

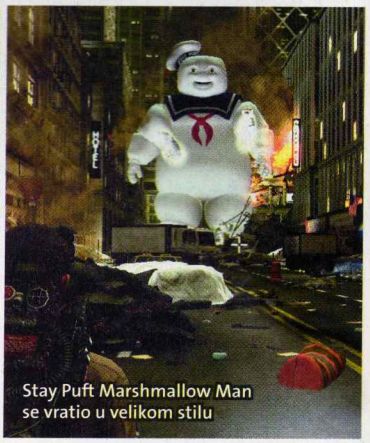
Činjenica da se PC verzija ovog ostvarenja prodaje po duplo nižoj ceni od konzolnih varijanti nije nimalo slučajna. Iz ko zna kog razloga, autori su odlučili da iz nje izbace multiplayer mod koji je, da stvar bude još gora, zaista dobar i omogućava vam da kontrolišete bilo kog člana originalne ekipe. Ovako, nakon 7-8 sati, koliko će vam trebati da završite kvalitetan, ali potpuno linearan glavni mod, ne preostaje vam ništa drugo nego da deinstalirate igru jer ona više nema šta da vam ponudi.

Grafička podloga je zaista dobra i zajednička je za Xbox 360, PlayStation 3 i PC verziju. Bill Murray, Harold Ramis i ostatak družine izgledaju odlično, baš kao i poznate lokacije iz filmova koje ćete opet imati prilike da posetite, gde spadaju javna biblioteka grada Njujorka ili Sedgewick hotel. Najupečatljiviji su ipak duhovi i ostale spodobe, kao i scene njihovog hvatanja protonskim zracima. Nažalost, najmanje razloga za zadovoljstvo imaće vlasnici PC računara, zbog loše optimizacije. Osim velikih padova frame-ratea, igra ima naviku da često "kopa" po hard disku, ma koliku količinu memorije da imate. Dobar deo problema može da se reši jednim trikom (pogledajte posebno izdvojen tekst), ali se ipak nadamo da će Atari uskoro izbaciti patch koji će stvari dovesti u normalu.

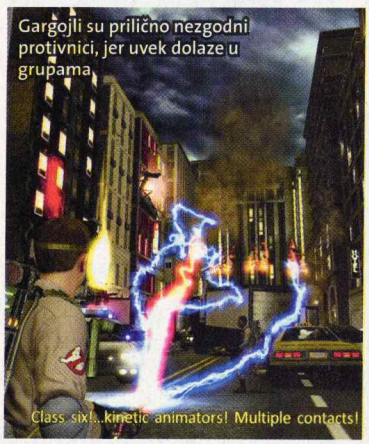
Sa druge strane, zvuk je apsolutno fantastičan - autentični dijalozi glavnih junaka nisu izgubili apsolutno ništa od svog šarma i sigurno će vas oduševiti, baš kao i muzička podloga koju čini i dobar deo prepoznatljivih tema, opet savršeno uklopljenih sa dešavanjima na ekranu. Ukratko, ako ste zaboravili koliko je ono što čujete bitno za ukupan utisak o jednoj igri, Ghostbusters će vam najbolje ukazati na to.

Bez obzira na nedostatke u izvođenju, Ghostbusters je igra koju nijedan fan filmova ne sme da propusti. A ukoliko ih niste gledali do sada, krajnji je trenutak da to učinite.

Remember, do not cross the streams!

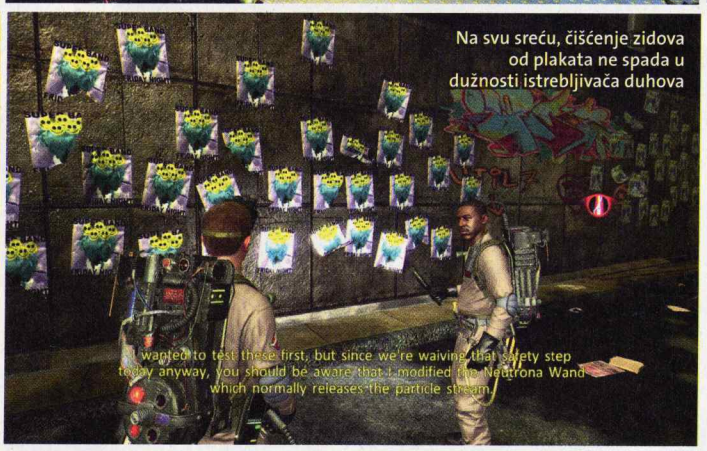


Stay Puft Marshmallow Man se vratio u velikom stilu



Gargoji su prilično nezgodni protivnici, jer uvek dolaze u grupama

Class six!.. kinetic animators! Multiple contacts!



Na svu sreću, čišćenje zidova od plakata ne spada u dužnosti istrebljivača duhova

I wanted to test these first, but since we're waiving that safety step today anyway, you should be aware that I modified the Neutrona Wand which normally releases the particle stream.

Ghostbusters

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Atari
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 19. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: E4300 Core2Duo, GF8400/X1800, 2GB RAM

+ Sjajno prenesena atmosfera iz filma, autentične lokacije i odlična zvučna podloga.

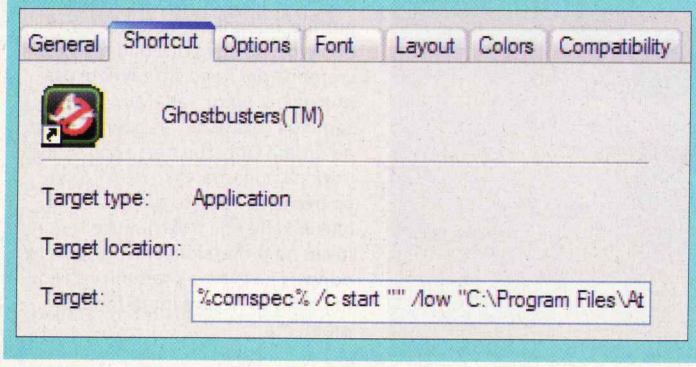
− PC verzija nema multiplayer, neoptimizovanost, potpuna linearnost.

GRAFIKA: Likovi izgledaju sjajno, baš kao i vizuelni efekti. Okolnim elementima nedostaje malo više detalja. 4+

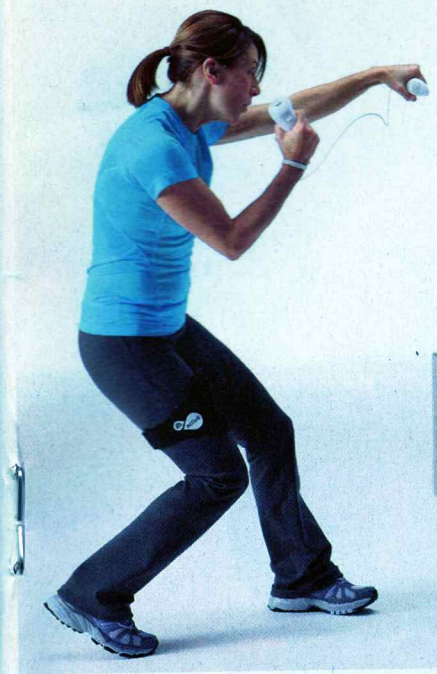
GAMEPLAY: Hvatanje duhova veoma je zabavno, ali se nekada stvara haos na ekranu, u kome je vrlo teško snaći se. Voleli bismo i malo nelinearnosti. 4

ZAKLJUČAK: *Nedostatak multiplayera je ozbiljna mana PC verzije, s obzirom na dužinu kampanje. Ipak, fanovi filmova biće veoma zadovoljni.* **4**

Borba za framerate



Da bi igra koliko-toliko normalno radila, nakon startovanja i ulaska u glavni meni, pritisnite Alt+Tab da biste se vratili na desktop, a zatim kombinacijom Alt+Ctrl+Del aktivirajte Windows Task Manager, pronađite pod processes pod imenom **ghost_w32.exe** i postavite prioret na **low**. Zatim se vratite u igru. Ukoliko ne želite da ponavljate ovaj proces svaki put kada je pokrećete, jednostavno uradite desni klik na ikonicu Ghostbustersa, i pod polje target dodajte ispred destinacije instalacije **%comspec% /c start "** (zajedno sa navodnicima), kao na slici.



EA SPORTS active

SPAS ZA SVE ONE KOJE MRZE DA IDU U TERETANU

Wii Fit je bio daleko od savršenog programa, ali kupce očigledno nije bilo briga, s obzirom na to da je i pored relativno visoke cene (ne zaboravite, uz njega dolazi i Balance Board) ostvario izuzetno veliki tiraž. To je pokrenulo lavinu sličnih proizvoda koji nisu mogli da mu konkurišu, ali je EA Sports Active već sasvim druga priča. Osnovni koncept ovog ostvarenja odnosi se na to da on promoviše tzv. zapadnjački stil vežbanja koji je nama mnogo bliži. U prevodu, to znači da su joga i vežbe balansa potpuno gurnute u stranu da bi napravile mesta za jačanje mišića, kao i unapređenje koordinacije i motoričkih sposobnosti.

Očekivano, pri prvom startovanju od vas će se tražiti da kreirate svog lika (što ima samo kozmetički karakter), ali i da odredite nekolicinu parametara, od kojih su najvažniji visina, težina i godine. Velika prednost u odnosu na Wii Fit jeste to što su vam od starta dostupne sve vežbe, ali i imate mogućnost kreiranja sopstvenog programa ili izbor nekog već predefinisanog. Vrhunac je svakako 30 Day Challenge u kome je sve isprogramirano (na osnovu zamisli Boba Greeneja, ličnog trenera Oprah Winfrey), a od vas se zahteva samo da mu posvetite oko 20 minuta svakog dana. Neki vid nagrađivanja ipak postoji, tako da ćete dobijati trofeje, recimo kada provedete više od deset sati vežbajući ili ispunite mnoge druge specifične ciljeve.

Ukupno postoje četiri grupe aktivnosti koje uključuju kardio vežbe, vežbe za gornji i donji deo tela i sportove. Za veliki deo njih biće vam potrebna i oprema koja dolazi uz originalnu igru (pogledajte izdvojen tekst), kako biste postigli odgovarajući efekat. Balance Board je podržan, ali čak iako ga nemate, to nikako ne predstavlja hendikep. Većinom vežbi bili smo veoma zadovoljni, naročito zato što slobodno možete da odredite njihov intenzitet, a samo manji deo njih, pre svega u sportskom delu, delovao je relativno beskorisno. Takođe, iako je markentinška kampanja okrenuta ženskoj populaciji, može se reći da je program ravnopravno namenjen i muškarcima i ženama. Konačan utisak svakako je veoma pozitivan - uz redovnu upotrebu, rezultati će i te kako biti vidljivi, iako je svakako preporuka da nabavite kvalitetniji resistance band, pošto su dobre šanse da vam ovaj koji dolazi u paketu neće biti dovoljan. Naravno, besmisleno je očekivati da ćete postići isti efekat kao da redovno odlazite u teretanu, ali možete biti sigurni da će vam pomoći da se na najzabavniji i najjednostavniji način rešite viška težine i steknete dobru kondiciju, a to je praktično i jedino što treba bude cilj jednog ovakvog ostvarenja, zar ne?

EA SPORTS Active Bundle košta 4.999 dinara u Game-S radnjama

Šta sve dobijate?

Sastavni deo Active paketa je i oprema koju vidite na slici. Držač za nunchuck postavlja se oko butine (obavezno pogledajte video uputstvo za njegovo pravilno postavljanje), a traka se jednostavno sastavlja i, iako ne uliva poverenje, može bez problema da izdrži svako istezanje. Nažalost, mnogi kupci će osetiti da je suviše tanka i zato ne pruža dovoljan otpor, pa je potrebno zameniti je nekim drugim rešenjem, recimo elastičnim trakama za pilates.

Cena Active Accessories Packa iznosi 2.250 dinara

EA Sports Active

ŽANR: fitnes program
IZDAVAČ: EA Sports/Game-S
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 21. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: Wii Balance Board

\+ Veliki deo vežbi vrlo je efikasan; mogućnost pravljenja sopstvenih programa; dobro prepoznavanje pokreta...

\- Neke mini-igre nisu preterano korisne, resistance band nije baš najboljeg kvaliteta.

GRAFIKA: Potpuno služi svrsi i svakako je za klasu naprednija nego u Wii Fitu. 4

GAMEPLAY: Ma u kakvoj formi da ste, Active će vas dobro oznojiti. Aktivnosti su manje zabavne, ali više korisne nego u Wii Fitu. Ipak, bilo bi lepo da ih je više. 4+

ZAKLJUČAK: *Najbolji fitnes program za Wii, ujedno i jedini koji dobro može da zameni "pravu stvar".* 4+

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360

RED FACTION® GUERRILLA™

MERCENARIES NA STEROIDIMA? MOŽETE SE KLADITI U TO!

Lens flare efekat prilikom pucanja ponekad ispadne prenaglašen...

Alek Mejson (ne treba ga mešati sa Aleksom Mercerom iz Prototypea), glavni junak Red Faction: Guerilla, bio je samo još jedan od rudara koji su trbuhom za kruhom emigrirali na Mars. Jedinice kolonijalne uprave, odnosno EDF-a (Earth Defence Force), ogranizacije koja crvenu planetu drži u gvozdenom stisku represije, u akciji potrage za pobunjenicima likvidiraju Alekovog brata, što našeg junaka odvlači na stranu antirežimskih snaga koje se trude da iščupaju kontrolu nad planetom iz šaka zemaljskih fašista. Alek?? će to (uz malu pomoć igračevih prstiju na kontroleru) izvesti posle dan-dva igranja. Prilično jednostavan zaplet, zar ne?

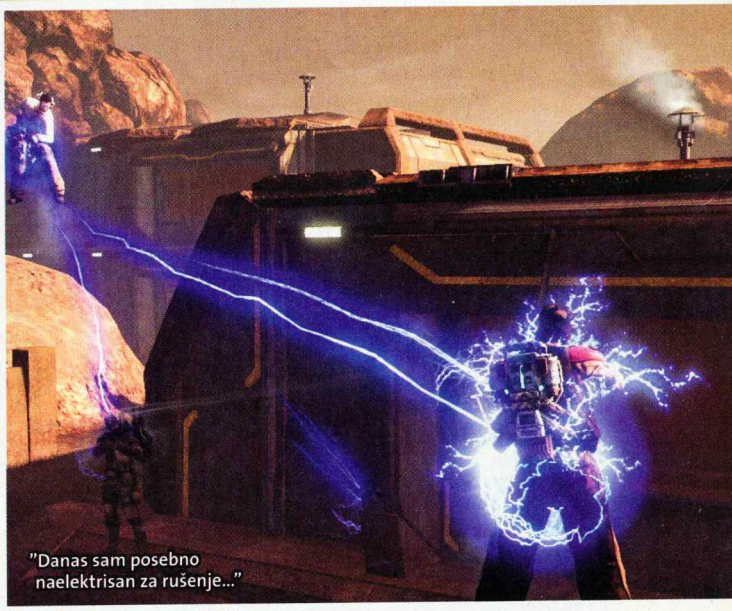
Na sreću, to je jedini mršavi element ove izvanredne akcione igre. Red Faction: Guerilla je sandbox akciona igra koja u mnogo većoj meri podseća na Mercenaries nego na GTA, Prototype ili InFamous: umesto u tesnom gradskom okruženju, najveći deo akcije odvija se u prirodi, u ovom slučaju, po gudurama i putevima teraformiranog Marsa, planete čija rudna bogatstva i stanovništvo uprava sa Zemlje bezdušno izrabljuje. Pokret otpora, pojačan Mejsonovim apetitom za uništavanje, ima za zadatak da oslobodi šest sektora naseljene teritorije Marsa, čime će jednom za svagda oterati izrabljivače. Marsovski rat za nezavisnost, odnosno, gerilski način borbe protiv do zuba naoružanog EDF-a, sprovodićete kombinacijom terorističkih (par-

Pogodak iz pištolja u eksplozivno bure garantuje eksplozivnu uživanciju

don, oslobodilačkih) akcija i otvorene konfrontacije, snižavajući stepen kontrole svake pojedinačne zone i odrađivanjem skriptovane misije koja ga konačno oslobađa kada su snage EDF-a bačene u nepovratnu defanzivu.

Podrivanje oružanih snaga EDF-a i podizanje morala potlačenog stanovništva, odnosno, smanjivanje prve i povećavanje druge skale na ekranu sa mapom teritorije, izvodićete kroz kombinaciju skriptovanih (kampanjskih) i opcionih misija: oba tipa zadataka neophodna su za postizanje ultimativnog cilja. Osam osnovnih tipova opcionih misija, koje variraju od oslobađanja zarobljenih pripadnika pokreta otpora, uništavanja vojnih instalacija, do krađe vozila i njihovog prevoza do sigurnih

Mlazni ranac je odličan dodatak u multiplayeru, mada u single player kampanji i nije baš previše koristan



"Danas sam posebno naelektrisan za rušenje..."

Rudarski čekić je apsolutno nezamenljiv za borbu izbliza

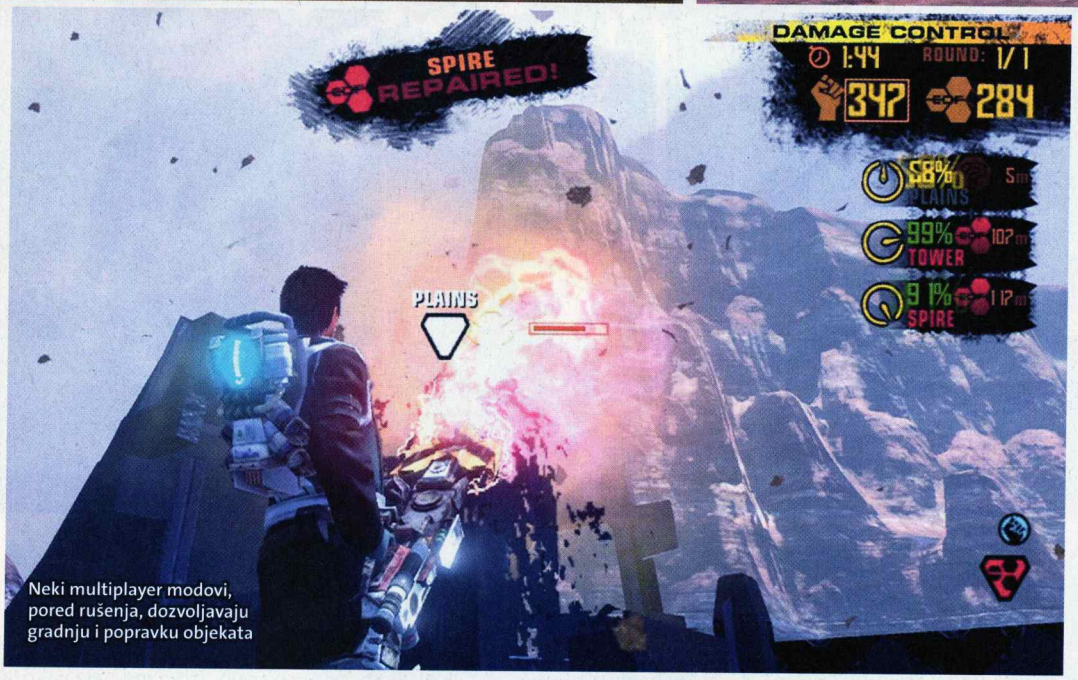
kuća pratiće vas od početka do kraja igre, mada će vam posle nekog vremena ovaj sadržinski limit postati malčice monoton. Odsustvo prave priče i junaka, sa kojima ćete dolaziti u dodir samo u finalnoj misiji oslobađanja određenog sektora, akciju u sredini ovog "sendviča" čini pomalo generičkom. Tačnije, činio bi da nije grafičkog enginea koji doslovno krši sve do sada viđene konvencije akcionog žanra.

Elemenat koji ponavljajuću akciju čini atraktivnom i svežom do kraja igre jeste revolucionarni 3D engine, koji vam dozvoljava da svaki objekat (izgrađen ljudskom rukom) u igri demolirate na prilično spektakularan način. Zgrade, mostove, tornjeve, vozila, bukvalno sve što nije planina ili terenska gromada možete uništiti koristeći mine, vatreno oružje ili rudarski čekić. Ovo predstavlja važan

pc ps3 360

Besramna, ali nadasve zabavna krađa iz kultnog filma Aliens

Borbeni mech nije tako česta pojava na bojištu, ali kada na nju nađete i "oslobodite" je, sledi vam nekoliko minuta besomučnog iživljavanja



Neki multiplayer modovi, pored rušenja, dozvoljavaju gradnju i popravku objekata

taktički činilac pri vatrenim okršajima sa snagama EDF-a: ni vi, ni vaši protivnici jednostavno nemate opciju zaklanjanja iza veštačke prepreke i rokanja iz sigurnosti zida ili zgrade, objekte koji svako oružje ili oruđe jače od puščanog metka može da uništi ili obruši u deliću sekunde. Na primer, ako vas vojnici sa krova zgrade zasipaju vatrom, umesto ulaska u građevinu, penjanja uz stepenice i rokanja po sobama, kompletan objekat možete jednostavno srušiti. Svaki objekat u okruženju podleže zakonima fizike i statike, što u slučaju zgrade podrazumeva da ćete prvo razbiti njene noseće zidove ili grede, a to će u kombinaciji sa nekoliko mina (ili nečega drugog, recimo raketa) postavljenih/ispaljenih u središte strukture dovesti do njenog rušenja u zavisnosti od snage, tipa i pravca primenjene sile. Igrači (pogotovo oni koji pohađaju srednu građevinsku školu) biće naprosto oduševljeni ovom prvom upotrebljivom implementacijom real-time neograničene destrukcije u jednoj igri.

Ostatak grafičkih elemenata igre nije toliko impresivan, ali je (ako ništa drugo) realan: svetlosti velegrada ne postoje na Marsu, divljoj crvenoj planeti koju je čovek tek počeo da pripitomljava. Mali broj naseobina na prostranom i pustom terenu prošaranom otpacima i napuštenom rudarskom opremom podseća-ju na oaze u Sahari, mesta koja daju priliku da ukradete prevozno sredstvo, likvidirate nekoliko vojnika EDF-a ili minirate njihov čekpoint. Kad smo već kod toga... Započinjanje nasumičnog vatrenog obračuna u igri nije preporučljivo zbog sistema neograničih protivničkih pojačanja: ubijanjem jednog vojnika EDF-a startujete lavinu koja se završava vašom neumitnom smrću, ukoliko se ekspresno ne evakuišete iz vruće zone. Ovaj sistem, koliko god bio nezgodan iz perspektive igrača koji želi da pobedi u fajtu, zapravo vas motiviše da razmišljate i delate kao pravi gerilac, napadajući iznenada i bez najave i nestajući u vidu lastinog repa kada žandari nahrupe sa svih strana.

Smash & Grab

Ko ima najrealističniji engine za destrukciju? Red Faction: Guerilla! Da bi to dokazali, THQ je organizovao Smash & Grab event u Londonu u kojem su prolaznici podstrekivani da uzmu macole i razlupaju automobil u kojem se nalazilo sto primeraka ove igre. Staklo i krhotine leteli su na sve strane, a kola su ostala poharana nekoliko trenutaka kasnije...

Red Faction: Guerilla

ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Volition Inc./THQ
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 2. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 16:9, 1080p, DD 5.1, Xbox Live!, PSN

\+ Revolucionaran 3D engine koji dozvoljava da demolirate sve što želite; odlična oružja; neprestana akcija...

\- Pomalo neubedljiv zaplet; nepresušni talasi protivnika svaki sukob čine težim nego što bi trebalo...

GRAFIKA: Svaki objekat u igri, svako vozilo, most, zgrada, ograda i toranj (osim terena) podložni su dinamičkom uništavanju — 5

GAMEPLAY: Nelinearna, sandbox kampanja za oslobađanje Marsa relativno je solidna, mada je ograničenje u vrstama misija ubrzo čini repetitivnom... — 4

ZAKLJUČAK: *Ako želite GTA klon u kome možete razbiti sve što vam padne na pamet, Red Faction: Guerilla je jedina igra u gradu.* — 5

Tekst: Stojan Karamatijević

SBK09®

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Iako novi deo ispravlja brojne mane prethodnika, to i dalje nije dovoljno za prvo mesto među moto-simulacijama

Izbegavajte naglo dodavanje gasa u krivinama, čak i ako ste u arkadnom modu

Budite veoma pažljivi dok vozite u grupi - dovoljna je manja greška i neko će se zakucati u vas

Prošlogodišnji Superbike SBK-08 bio je prva igra posvećena ovom šampionatu posle zaista mnogo vremena. U pitanju je bila izuzetna simulacija čiji se stepen težine vrlo lako mogao prilagoditi zahtevima svakog igrača, ali su je tehničke karakteristike, nedovršen multiplayer i siromašan sadržaj učinili interesantnim samo fanovima ovog takmičenja koje je oduvek u debeloj senci MotoGP-ja.

Milestone je saslušao kritike i ovoga puta pokušao da izbegne najveće nedostatke u SBK-09, ali sa prilično promenljivim uspehom. Najmanje se radilo na onome što je bio najjači element prethodnika, a to je kontrolni sistem. Stepen realizma i dalje je na visokom nivou, a opet, lako je igru u potpunosti podesiti prema svom nivou veštine. Sigurni smo da ovakav spoj simulacije i arkade nismo videli ni kod jednog ostvarenja!

Naravno, SBK-09 je potpuno licenciran i prati ovogodišnji šampionat, što morate imati u vidu prilikom odabira tima čije ćete boje braniti. Sve ekipe rangiraju se na osnovu nekoliko karakteristika, što direktno utiče na samu pripremu motora za trku. Ukoliko vozite za veliki tim, kakav je npr. Ducati, uvek imate mogućnost da podešavanje poverite svom inženjeru, koji će to sigurno uraditi na vrhunski način. Sa druge strane, u malom privatnom timu taj deo posla moraćete da obavljate sami kako ne biste bili potpuno nekonkurentni. AI je ove godine zaista dobar, tako da se kao jedina mana može uzeti činjenica da kompjuterski kontrolisani vozači ponekad nisu u stanju da vas izbegnu kada napravite neku grešku, izletite sa idealne putanje ili naglo ukočite. Zbog toga je vožnja u grupi vrlo riskantna i praktično nemoguća osim ako ne posedujete kvalitetan analogni kontroler, s kojim ćete moći precizno da dozirate gas. Ono što je pohvalno jeste da vaši konkurenti takođe prave veće i manje greške, pa se retko koja trka završava bez incidenata.

Nažalost, Milestone ni ovoga puta nije našao za shodno da sadržinski proširi igru. Iako su svi prošlogodišnji modovi tu, sada već vidno nedostaje višesezonski režim. Za utehu, makar je online dostupan od starta, a on nudi pojedinačni i timski šampionat. Koristeći standardnu ADSL konekciju, nismo imali apsolutno nikakvih problema, mada na serverima u toku našeg testa i nije bilo mnogo ljudi.

I pored toga što će vas na startu dočekati lepo animiran glavni meni, i ovoga puta grafička podloga bila je u drugom planu. Za nju je zadužen prošlogodišnji engine koji je očigledno skromnih mogućnosti. Jedino na šta nemamo primedbe jesu sami motori, dok ostali elementi kao da pripadaju prošloj generaciji konzola - okolina je beživotna, publika je predstavljena fotografijama, a čak ni asfalt ne deluje preterano realistično. Ovakvim stanjem jedino mogu da budu zadovoljni vlasnici slabijih računara, jer je hardverska zahtevnost prilično niska.

Ako je dobar gameplay sve što tražite od jedne igre, SBK-09 predstavlja vrlo dobar izbor. Ipak, Milestone će morati još mnogo da radi kako bi serijal približio široj populaciji.

SBK 09

ŽANR: Trke

IZDAVAČ: Black Bean Games

BROJ IGRAČA: 1-12 TERMIN: 29.maj

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, GF6600/X1600, 1 GB RAM

\+ Sjajno pomirena arkada i simulacija, podešavanje motora...

\- Nema mnogo novih stvari u odnosu na prošlo izdanje, grafika je morala biti bolja.

GRAFIKA: Minimalna poboljšanja u odnosu na prošlu verziju, samo motori dobijaju prelaznu ocenu. 3+

GAMEPLAY: Arkada ili simulacija, izbor je samo na vama. AI ima svojih nedostataka. 5-

ZAKLJUČAK: *Kontrolni sistem je dobar, ali prezentaciji i modovima opet nije posvećena dovoljna pažnja.* **4**

Tekst: Vladimir Dolapčev

Ana Ivanović servira za prednost

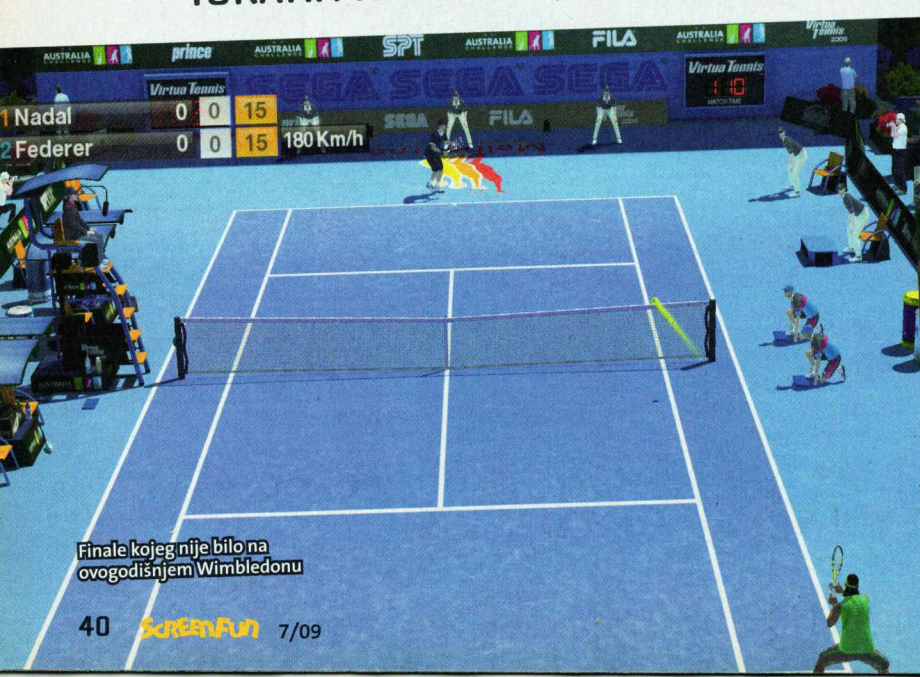
Ana, kad razbijemo ove papane idemo na ćevape. OK?

Virtua Tennis™ 2009

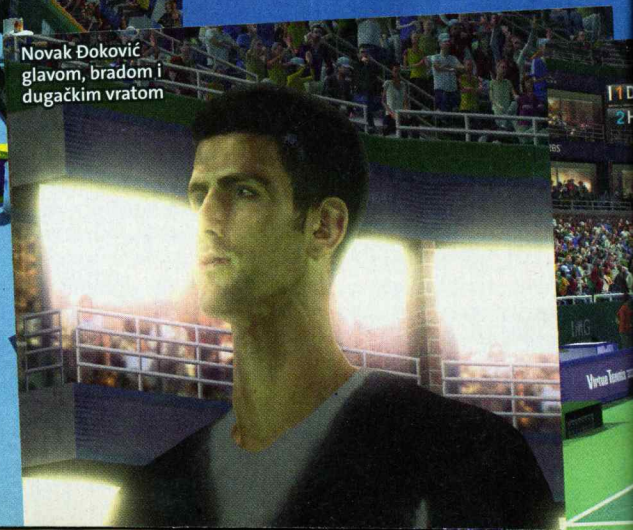
NEKADAŠNJEG KRALJA MEĐU TENISKIM IGRAMA KONAČNO JE PREGAZILO VREME

Virtua Tennis serijal kompanije SEGA oduvek je važio za pravi izbor svakog zaljubljenika u igranje virtuelnog tenisa na konzolama i PC-u, ali to u slučaju najnovije verzije polako prestaje da bude slučaj. Virtua Tennis 2009 je prejednostavna, prelaka i, što da ne, previše banalna igra da bi mogla da zadovolji prave ljubitelje belog sporta koji su odavno prešli na Top Spin serijal. Neobavezna publika, koja od teniske igre traži opušteno prebacivanje loptice preko mreže, svoje zadovoljenje lako može da dobije putem tenisa iz Wii sports paketa. Virtua Tennis 2009 je podjednako jednostavna igra, ali umesto sjajnog žiroskopskog daljinca koristi standardne kontrolere koji drastično ograničavaju kvalitet ugođaja.

Sve se, dakle, svodi na kombinaciju problema uzrokovanih samim dizajnom igre i kontrolnim uređajima na konzolama koje nisu Wii. Onaj ko je makar jednom probao Top Spin (verziju 3, na primer), shvatiće da je složenost simulacije teniskog meča i ogroman broj kontrola koje vam sto-



Finale kojeg nije bilo na ovogodišnjem Wimbledonu


Novak Đoković glavom, bradom i dugačkim vratom

Nije tako izboriti se sa virtuelnom Williamsovom

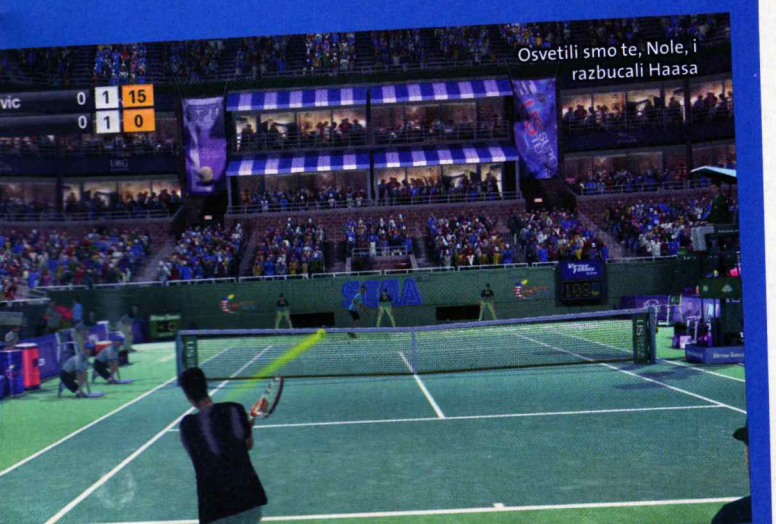
je na raspolaganju odrađena mnogo bolje u PS3 i Xbox 360 verzijama u odnosu na Wii. Problem Virtua Tennisa naprosto leži u činjenici da je u pitanju igra koja bi savršeno radila na kontroleru sa dva šeširića i tri dugmeta, što se igračima Xboxa i PS3, (po definiciji su više hardcore u odnosu na Wii publiku) sigurno neće dopasti. Ljudi će jednostavno osećati neiskorišćenost kontrolnih potencijala svojih konzola, istovremeno žaleći što nemaju remote koji bi jednostavnost igre zamaskirao atraktivnim žiroskopskim gameplayem.

Svaki teniski meč koji igra u početnoj amaterskoj ligi, može se uspešno završiti uz pomoć jednog jedinog trika. Posle servisa (ili kao odgovor na servis protivnika) izaći ćete na mrežu, pritisnuti taster A i poslati lopticu u ugao terena u kome se ne nalazi vaš protivnik. To ćete morati da ponovite nekoliko hiljada puta, pre nego što se plasirate u profesionalce i dobijete protivnike koje ne možete zeznuti ovim banalnim trikom. Osim top-spin udarca, kojim ćete završavati 99% posla na terenu, možete koristiti slajs i lob, ali se eksperimentisanje u prvih 15 sati igre jednostavno ne isplati.

Da, petnaest sati... Igra ne poseduje početna podešavanja težine, niti opciju da odmah startujete kao profesionalac, već vas prisiljava da se lagano probijate od stotog do prvog mesta amaterske lige, igrajući turnir za turnirom (tri meča u okviru svakog), čije vas pojedinačno osvajanje nagrađuje napredovanjem za jedno ili dva mesta na listi. Ako vam ovo zvuči suviše surovo da bi bilo istinito, znajte da je "situacija na terenu" mnogo gora. Onaj ko ovo izdrži i ne utone u doboki san ispred televizora, zaslužuje kongresnu medalju časti. Situacija se donekle menja prelaskom u profesionalce: protivnici više nisu vezeri koje možete dobiti na frku, već zahtevaju malo razmišljanja u pogledu odluke o tipu udarca, izlaska na mrežu ili igranja sa osnovne linije, ali igra ni u jednom trenutku ne postaje teška, čak ni kada rekete ukrstite sa Nadalom, Federerom, Novakom Đokovićem ili Venus Vilijams.

Monotoniju turnira u svakom trenutku možete razbiti neobaveznim egzibicionim aktivnostima, odnosno, mini-igrama u kojima svog tenisera suočavate sa raznoraznim zezancijama koje nemaju veze sa takmičenjem. Na primer, "Pirate Wars" egzibicija vas stavlja naspram automatizovanih kulisa gusarskih brodova, koje morate "potopiti" preciznim vraćanjem teniskih loptica što lete u vašem pravcu, uz izbegavanje đuladi. Prijateljski mečevi sa drugim teniserima sledeća su neobavezna aktivnost, koja kao i u slučaju napred pomenutih igrica, donosi unapređenje teniskih veština vašeg takmičara (preciznost, rad nogu, etc.), mada u normalnim mečevima nismo primetili da ti bonusi igraju ikakvu ulogu. Pobedama na turnirima zarađujete novac koji možete iskoristiti za kupovinu teniske opreme, mada sve kategorije osim reketa spadaju u čistu šminku bez ikakvog uticaja na vaše sposobnosti na terenu.

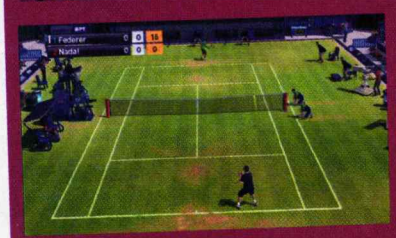
Kvalitet grafike i vizuelne prezentacije koje nudi Virtua Tennis 2009 sasvim su solidni, mada objektivno, prošlogodišnji nastavak Top Spina izgleda i zvuči bolje i pored 12 meseci zaostatka, tako da Segino ostvarenje nema smisla nabavljati ni iz tog razloga. Ko onda predstavlja ciljnu publiku ovog naslova? Isključivo igrači koji nemaju Wii, a žele da igraju najjednostavniji i najneobavezniji tenis ispred malog ekrana.



Osvetili smo te, Nole, i razbucali Haasa

Wii verzija

Verzija na Nintendo Wii konzolu izašla je paralelno sa ostalim. Ona se razlikuje po tome što ima slabiju grafiku ali i drugačije kontrole. Ako ste nabavili MotionPlus dodatak, moći ćete i ovde da ga koristite i u ovoj igri.



Virtua Tennis 2009

ŽANR: sportska igra
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 9. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,0 GHz, 1 GB RAM, GF6600/X800

+ Grafika razumnog kvaliteta; zanimljive mini igre između turnira...

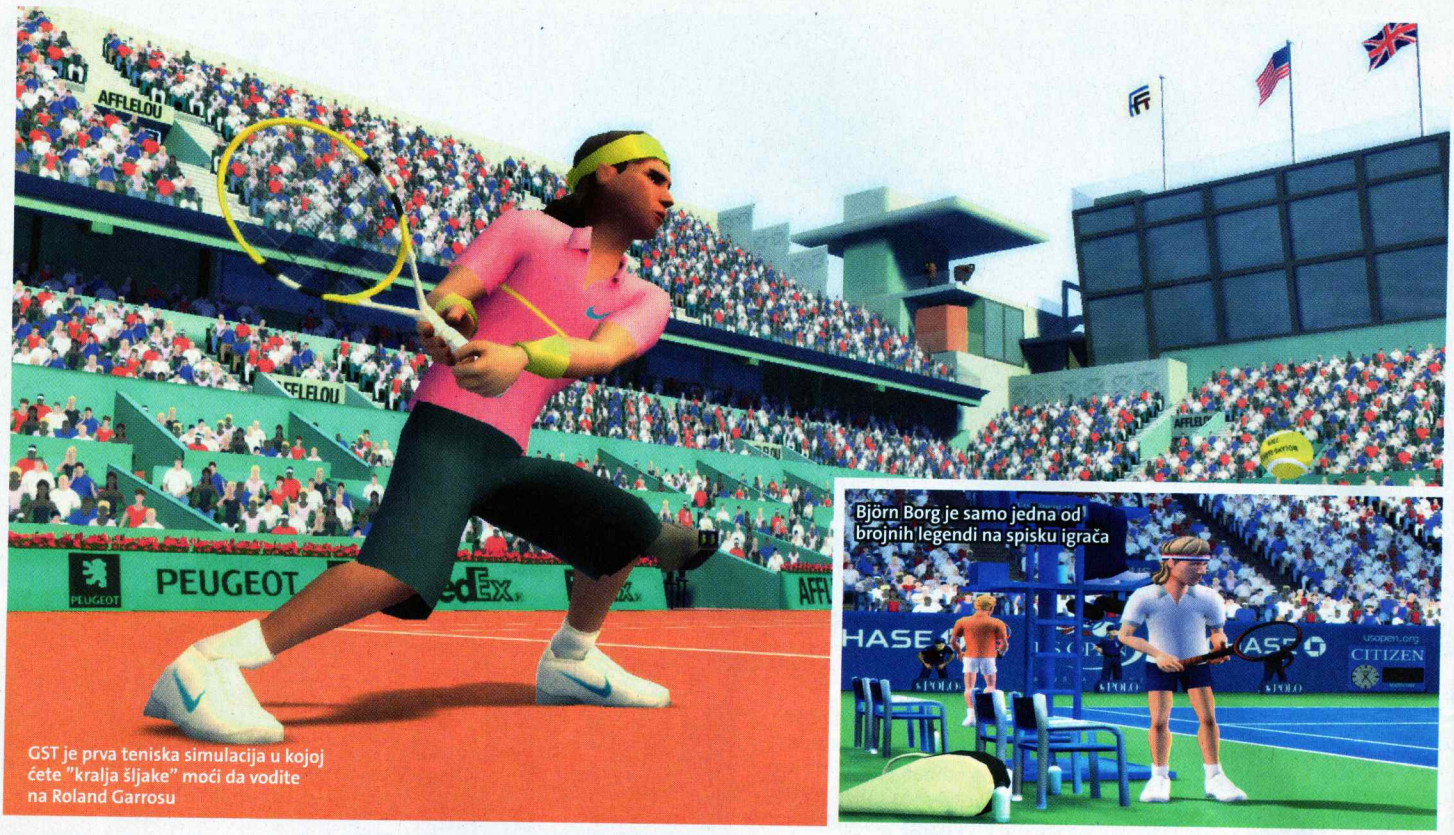
- Isuviše "arkadna" da bi mogla da zainteresuje profi igrače; zamoran put od amatera do profija

GRAFIKA: Solidni modeli tenisera i terena, mada ne tako dobri kao u Top Spin 3. **4**

GAMEPLAY: Top spin, lob i slajs... korišćenje svega tri dugmeta ne omogućava nikakvu strategiju osim jurenja za loptom i stiskanja jednog od tri tastera... **3-**

ZAKLJUČAK: *Prejednostavno, banalno i nadasve zamorno iskustvo koje se može svideti samo potpunim početnicima u svetu virtuelnog ili pravog tenisa.* **3+**

Tekst: Stojan Karamatijević



GST je prva teniska simulacija u kojoj ćete "kralja šljake" moći da vodite na Roland Garrosu

Björn Borg je samo jedna od brojnih legendi na spisku igrača

GRAND SLAM TENNIS

Konačno je stigao trenutak istine - Wii MotionPlus sve ono o čemu su sanjali pravi ljubitelji sportskih igara!

Bilo je samo pitanje vremena kada će (a ne da li će) EA Sports izbaciti svoju simulaciju tenisa. Bez obzira na to što se pojavljuje paralelno sa Virtua Tennisom 2009, savršeno je odabrano vreme za izlazak ovog naslova zato što je ovo jedna od prvih igara koja koristi Wii MotionPlus. Igranje je moguće i sa "običnim" Wiimoteom, samo što je daleko nepreciznije. Mnogo interesantnije su MotionPlus kontrole, o čijim je kvalitetima teško dati realno mišljenje. Najveći problem predstavlja to što se izdavač nimalo nije potrudio da objasni kako one funkcionišu. Najbanalniji primer za to jeste izostavljanje informacije da je pre početka svakog poena neophodno da kontroler držite u vodoravnom položaju, kako bi senzor pravilno prepoznavao vaše pokrete. U suprotnom, kontrola putanje loptice neće svaki put biti u vašim rukama. Ako se pridržavate ovog pravila, usmeravanje udaraca neće vam predstavljati veliki problem, iako će ponekad pokreti biti pogrešno protumačeni. S obzirom na to da se totalno drugačije izvode top spinovi i slajsevi retko se pomešaju, ali uvek je čista lutrija da li će se klasičan flat shot prepoznati kao takav. Takođe, lob i skraćeni udarci moraju da se kombinuju sa tasterima na kontroleru, baš kao i servisi, što je prilično razočaravajuće. Interesantno je da EA Sports navodi da je ovo svesno urađeno, jer bi u suprotnom igra bila preteška za sve koji makar rekreativno ne igraju tenis. Ipak, i pored svega, krajnji rezultat vidljivo je bolji nego u slučaju Virtua Tennisa 2009 - uz dovoljno strpljenja za učenje mehanike prepoznavanja pokreta, igra vremenom postaje sve bolja, te možemo potvditi da, kada je reč o gameplayu, jednostavno nema konkurenta. Kada prvi put pogodite jednoručnu bekhend dijagonalu i napravite viner, znaćete o čemu pričamo!

Zaista je fantastično što se u jednoj igri po prvi put nalaze sva četiri najveća teniska takmičenja u sezoni, naročito zato šti svaki od njih poseduje po tri verno prenesena terena. Međutim, to nije nikakav razlog da se ne ubace i ostali manji turniri, pa

I Ana i Đole iz Jugoslavije?!

Očekivali smo da će EA Sports uspeti da obezbedi najimpresivniji spisak tenisera na jednom mestu, u čemu je ipak samo delimično uspeo. Ono što nijedan konkurent ne može da ponudi jeste ovako dobar izbor igrača koji su obeležili istoriju belog sporta, tako da ćete imati priliku da se okušate kao John McEnroe, Martina Navratilova, Chris Evert, Pit Sampras ili naši Ana Ivanović i Novak Đoković (oboje predstavljeni zastavom Jugoslavije!).

makar i pod izmišljenim imenima! Nažalost, ono čega smo se i bojali ostvarilo se, tako da je Grand Slam Tennis igra sa najgorom karijerom u poslednje vreme. Na svakom takmičenju igraćete protiv slično rangiranog generičkog protivnika, a zatim sledi meč sa teniskom legendom (gde spadaju i sadašnji igrači) od koje dobijate neku njihovu karakteristiku ako uspete da ih pobedite. Na kraju, čeka vas glavni žreb gde treba proći pet rundi kako biste došli do titule. Ovaj ciklus vrlo brzo dosadi, a onda vam samo ostaje da se vratite na duele protiv živih protivnika. Na sreću, podržan je multiplayer, ali se on svodi na klasične pojedinačne mečeve, bez bilo kakve dodatne mogućnosti, poput igranja turnira (kojih iz ko zna kojeg razloga nema ni u offline režimu). Loše je i to što ne možete birati protiv koga ćete se sastati (pa čak ni teren), tako da je potpuno besmisleno uzeti neku teniserku, jer se gotovo svi odlučuju za neke od najbolje ocenjenih igrača ili svoje likove koji su "nabudženi" do maksimuma.

Najbolje što se može reći za grafičku prezentaciju jeste da je interesantna, a kako i ne bi kad je rađena kao crtani film, a teniseri kao sopstvene karikature. Međutim, neki od njih nisu nimalo prepoznatljivi, što se naročito odnosi na Anu Ivanović. Nažalost, okruženje ne stoji ništa bolje - publika je predstavljena zamuljanim fotografijama, a sudija i dečaci koji sakupljaju loptice potpuno su nepomični, što definitivno ubija osećaj da ste na jednom velikom takmičenju. Poboljšanju situacije sigurno ne doprinosi komentar Pata Casha koji je užasno dosadan i ima vrlo mali fond reči.

I pored mnoštva nedostataka, Grand Slam Tennis je veoma zabavna igra koja odlično koristi MotionPlus tehnologiju i sigurno predstavlja pametnu novčanu investiciju.

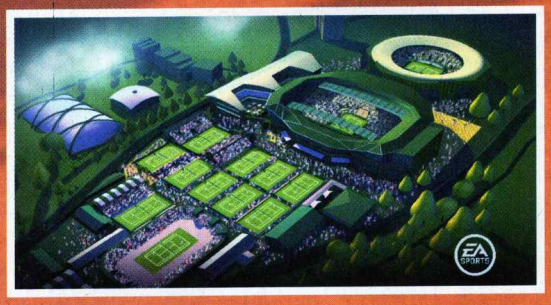
Grand Slam inside!

Po prvi put u jednoj igri moći ćemo da igramo na sva četiri najveća teniska takmičenja u sezoni. Svaki Grand Slam ima po tri terena koja su vrlo verno prenesena.

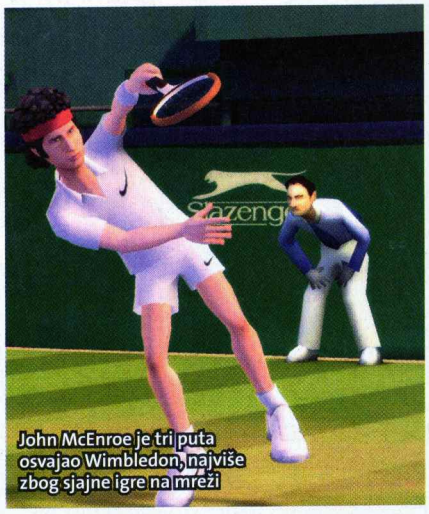
Australian Open (Melburn, Australija)

Roland Garros (Pariz, Francuska)

US Open (Njujork, SAD)



Wimbledon (London, Velika Britanija)



John McEnroe je tri puta osvajao Wimbledon, najviše zbog sjajne igre na mreži

Wii MotionPlus će vam omogućiti da uz malo vežbe pošaljete loptu tačno tamo gde želite... u većini slučajeva!

Grand Slam Tennis

ŽANR: teniska simulacija
IZDAVAČ: EA Sports/Game-S
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: 12. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 480p, 16:9, Wii MotionPlus, online

\+ Licencirana sva četiri Grand Slam turnira, odličan izbor legendarnih igrača, vrlo dobra implementacija MotionPlusa...

\- Karijera je vrlo loše zamišljena, siromašan online mode, kontrole su manje precizne nego što smo očekivali.

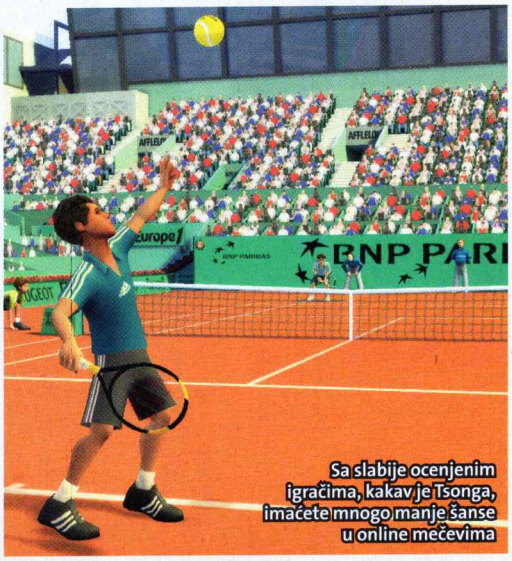
GRAFIKA: Deformisani igrači uglavnom liče na svoje uzore, a animacija je vrlo dobra. Sudije i publika su urađeni prilično loše. 3+

GAMEPLAY: Period učenja kontrola je dugačak. Gameplay je podjednako realan i zabavan, bez obzira na povremenu nepreciznost. 4+

ZAKLJUČAK: *Sadržinski dosta osakaćena igra, ali po izvođenju ovo je najbolji tenis svih vremena. Naravno, ako koristite Wii MotionPlus.* **4**

WII MOTION PLUS

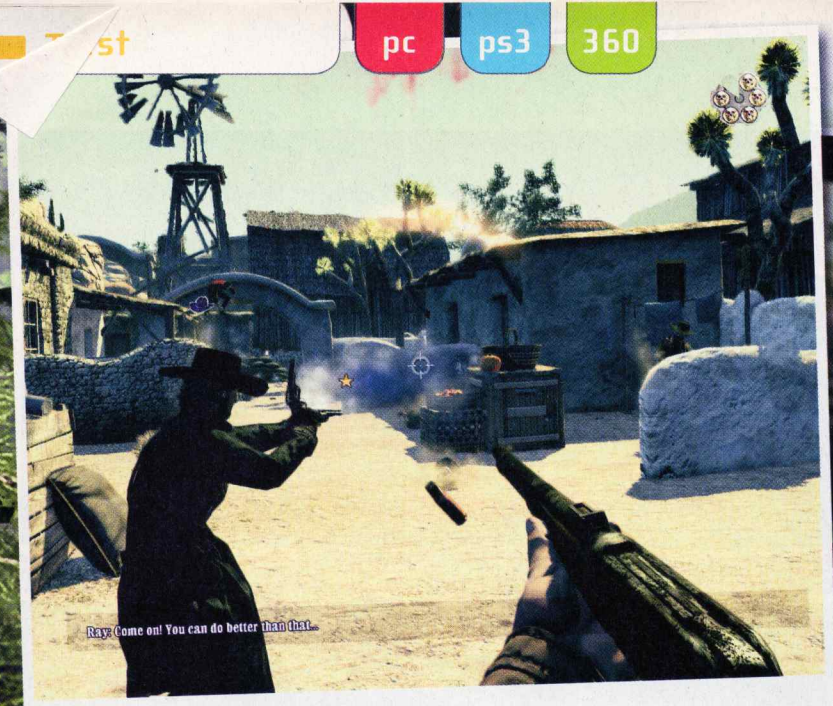
Dodatak koji se ubacuje sa donje strane Wiimotea, značajno poboljšava preciznost kontrolera. Dolazi zajedno sa igrom (4.999 dinara u Game-S šopu), a moći će i posebno da se kupi. Igre koje ga podržavaju su: Tiger Woods 10, Red Steel 2, Virtua Tennis 2009, Kidz Sports - Crazy Mini Golf, Food Network: Cook or Be Cooked, Academy of Champions, Gladiator A.D., The Grinder i Span Smasher, a podržavaće ga i nova Zelda.



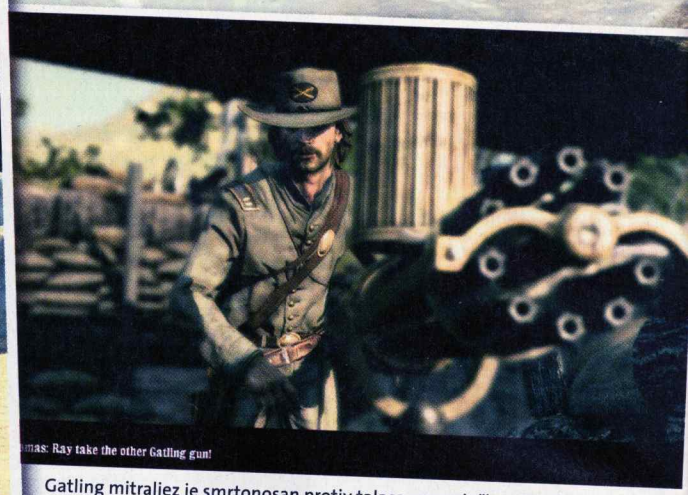
Sa slabije ocenjenim igračima, kakav je Tsonga, imaćete mnogo manje šanse u online mečevima

Tekst: Vladimir Dolapčev

pc ps3 360



Nas dva brata, oba ratujemo...



Gatling mitraljez je smrtonosan protiv talasa severnjačke pešadije

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

Divlji zapad, ukleto zlato Asteka, dva brata koji se bore protiv celog sveta i vole istu ženu...

Call of Juarez: Bound in Blood, nastavak solidne western pucačine iz 2007. godine, pripada onoj neuobičajenoj sorti sledbenika čija je radnja smeštena pre one iz prvog dela (takozvani "prequel"). Razlog za to neće biti očigledan onome ko nije odigrao original, ali igrač koji je upoznat sa "problematikom" Juareza 1 i njegovim ubedljivim junacima, sigurno će biti oduševljen. Reverend Ray, sveštenik sa mračnom prošlošću revolveraša, lik je zbog kojeg su ljudi igrali Call of Juarez: ovaj virtuelni junak, njegov način borbe (punjenje protivnika olovom uz čitanje delova Biblije) i sjajni monolozi ostaće zapamćeni čak i kada svet potpuno zaboravi taj prosečan wild-west šuter. Otud ideja za nastavkom koji bi pročačkao po njegovoj prošlosti, istovre-

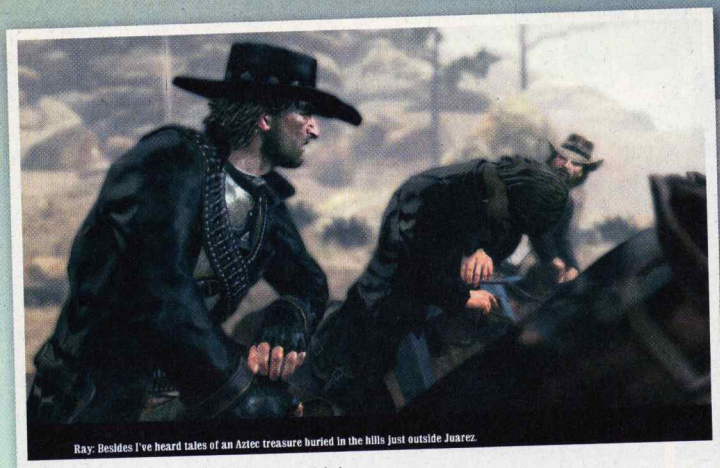
"Concetration" pucački mod omogućava slow-motion likvidaciju protivnika

Finale prve misije: Rušenje mosta čime je sprečen napad severnjačkih snaga

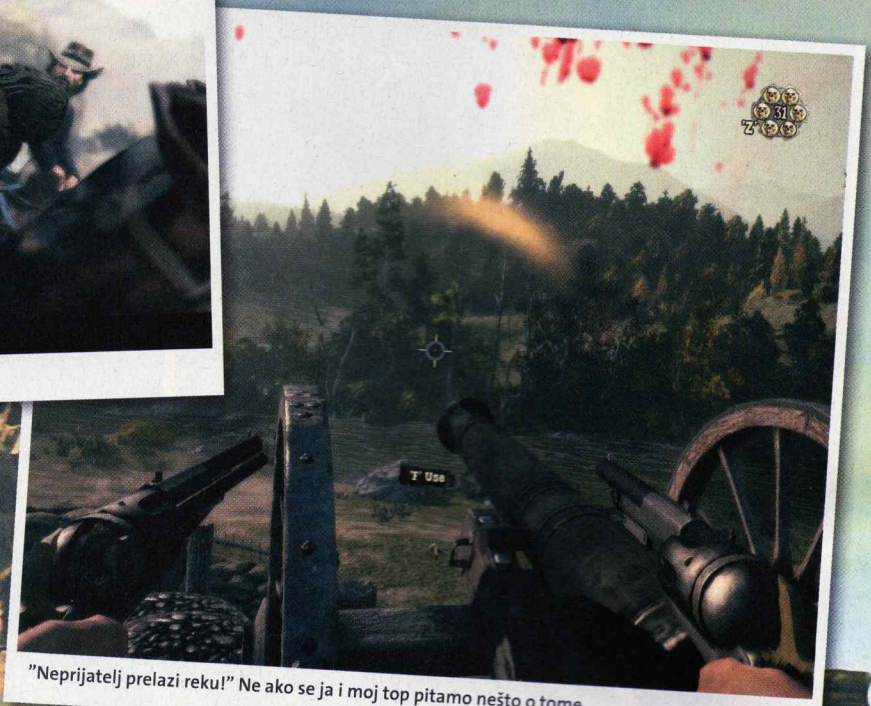
Igra je puna sjajnih "rail shooter" sekcija

meno ispravljajući sve negativnosti koje su prvu igru učinile manje-više tržišno neuspešnom.

Priča o braći Reju i Tomasu MekKolu počinje u finalu Američkog građanskog rata, u kojem njih dvojica učestvuju na strani juga, tj. konfederacije. Momci odlučuju da dezertiraju kada se njihovo imanje nađe na pravcu nastupanja severnjačke armije, a komanda naredi povlačenje zarad odbrane linije snabdevanja oko Atlante, navlačeći na sebe ludačku mržnju svog komandata koji će ih goniti do kraja igre sa namerom da ih obesi zbog kukavičluka. Ovim činom izdaje momci ostaju doživotno obeleženi, ali uspevaju da spasu trećeg (najmlađeg) brata, studenta veronauke, koji će tokom njihove zajedničke odiseje igrati ulogu glasa razuma i čiji glas će vas brifingovati o dešavanjima iz-



Tada se ovo činilo kao tako dobra ideja...

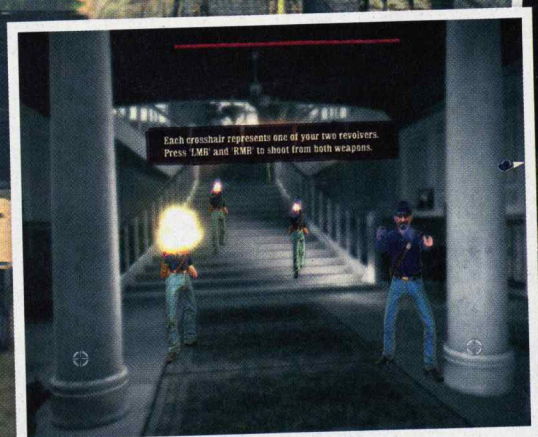


"Neprijatelj prelazi reku!" Ne ako se ja i moj top pitamo nešto o tome...

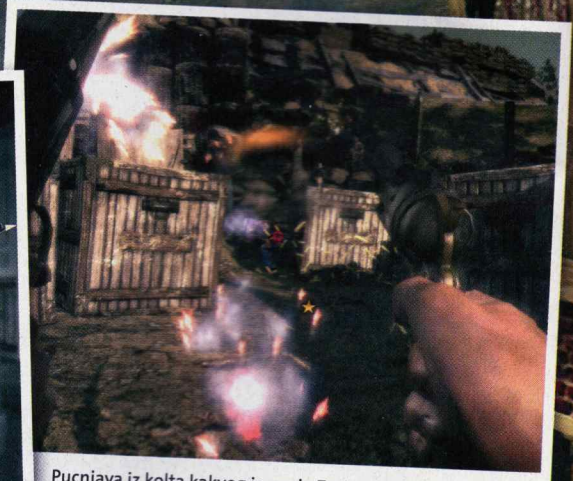
među misija. Braća MekKol ubrzo počinju da upadaju u nevolje, zlopateći se od jednog do drugog gradića američkog juga i zamećući kavgu sa svakim ko ih popreko pogleda, da bi naposletku odlučili da pobegnu u Meksiko u potrazi za legendarnim gradom Asteka u blizini Juareza (čita se Huarez).

Single player kampanja, podeljenja na šesnaest misija (poglavlja), smeštena u pet različitih okruženja ("Actova") braću će voditi od pustopoljina Džordžije i Arkanzasa, preko stočarskih gradića u kojima caruje bezakonje, do Meksika, teritorije Apača i Komanča do skrivenog hrama koji krije davno zaboravljeno zlato Asteka. Priča, karakterizacija likova, odnosi između braće i njihovi dijalozi spadaju u sam vrh onoga što se smatra kvalitetnom naracijom u video igrama, čineći igru najboljim virtuelnim kaubojcem u istoriji. Kvalitet zapleta i glumaca koji daju glasove likovima prosto je neverovatan za igru koja je rađena u poljsko-francuskoj koprodukciji: ekipa je uspela da napravi vestern koji je misaona imenica za Amerikance, nalik na najbolja ostvarenja italijanskih, tzv. špageti vesterna koji su harali bioskopima u drugoj polovini prošlog veka.

Bez obzira na kvalitet priče, Call of Juarez: Bound in Blood pre svega je pucačka igra visokog kvaliteta. Linearni nivoi, akciona mehanika i velika količina skriptovanih sukoba u najvećoj meri podseća na Call of Duty: napucavanje sa vojnicima, banditima, Indijancima i drugim šljamom izvedeno je na tehnički sjajan način. Linearni dizajn nivoa kompenzovan je činjenicom da gotovo svaku misiju možete igrati iz perspektive po izboru, birajući između Reja i Tomasa, odnosno između dva relativno različita načina borbe. Rej je ekspert za blisku borbu koji poseduje veliku vatrenu moć na malim razdaljinama; može da puca iz dva pištolja istovremeno, a ima sposobnost da nosi i upotrebljava dinamit. Tomas, mlađi i agilniji burazer, majstor je za borbu



Dupli mod koncentracije: Rej i Tomas kišom olova zasipaju protivnike koji ne znaju šta ih je snašlo



Pucnjava iz kolta kakvog je nosio Zagor

sa distance, smrtonosan sa puškom, sposoban da koristi luk i strelu i noževe za bacanje, kao i da koristi laso za penjanje po visinskim preprekama (doduše, samo na određenim, skriptovanim mestima u okviru svakog nivoa). Arsenal oružja sa Divljeg zapada je relativno autentičan: nekoliko vrsta koltova i vinčesterki, koji u igri ne nose te nazive iz razloga odsustva licence, predstavljaju okosnicu vašeg oružanog paketa. Svako oružje dolazi u tri kategorije, od kojih poslednja (superb) pravi najviše štete protivnicima i, za razliku od primeraka koji se daju pokupiti od likvidiranih protivnika, zahteva investiciju novca što ih povremeno nalazite tokom igranja. Priliku za namicanje dodatnih finansija imaćete i ispunjavanjem opcionih misija koje vam se u dva navrata otvaraju tokom pauze u glavnoj kampanji, mada se igra na srednjem nivou težine lako da završiti i sa "rusty" pucaljakama najgoreg kvaliteta.

Bound in Blood je idealan nastavak, onaj koji produbljuje sve dobre osobine prethodnika i eliminiše sve ono što tamo nije valjalo. Sama tema igre predstavlja pravo osveženje u okviru pucačkog žanra, prepunog igara na temu Drugog svetskog rata i naučne fantastike: pravi, punokrvni virtuelni vestern legao nam je kao melem na ranu.

Call of Juarez: Bound in Blood

ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Techland/Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1-12
TERMIN: 30. jun 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, GF6800 ili X1650

\+ Odlična priča, likovi, karakterizacija i okruženje; atraktivna pucačka akcija; sjajna grafika...

\- Glupi protivnici!

GRAFIKA: Divlji zapad u najboljem izdanju do sada; predeli Džordžije, Arkanzasa, Arizone i Meksika dočarani su sa raskošnim nivoom detalja... 5-

GAMEPLAY: Izbor između Reja i Tomasa (dva različita načina borbe) svaki nivo čini delimično drugačijim iskustvom, motiviše da igru pređete više puta. 4+

ZAKLJUČAK: *Ova odlična western pucačina odmara dušu i telo od bojišta Drugog svetskog rata i daleke budućnosti.* 5

18+

KILLZONE 2

PLAYSTATION 3

Osvojite Sony PS2

GMC-YU (www.gmc-yu.rs), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2. Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun ps2 a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Da li PS2 ima USB port?

a) da
b) ne

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (ne) Viktor Đikić, Leskovac
(0629640xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

Osvojite Sony PSP

GMC-YU (www.gmc-yu.rs), poklanja vam Sony PlayStation Portable Slim konzolu! Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS sa svojim odgovorom, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun psp. Na kraju poruke dodajte ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Da li PSP ima Wi-Fi?

a) da
b) ne

Odgovor na pitanje iz prošlog broja:
a (PSP Go) Stefan Mijailović, Užice
(0644667xxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

This is living

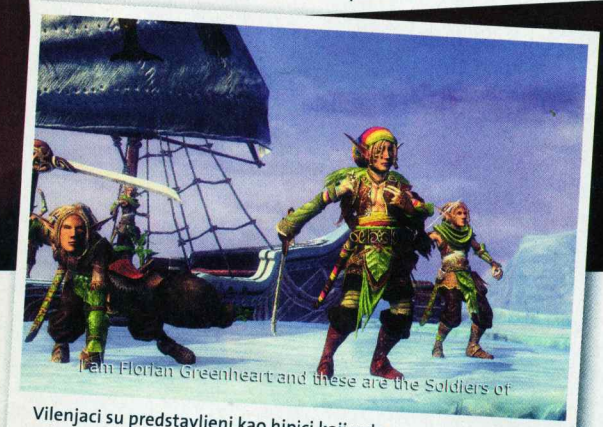
PLAYSTATION 3

Generalni uvoznik i distributer GMC-YU doo - Telefon: 011/316-3419 i 316-1467; mail:office@gmc-yu.rs

pc ps3 360

OVERLORD II

Iako igru počinjete kao klinac, već se u vama vidi potencijal novog gospodara podzemlja



Vilenjaci su predstavljeni kao hipici koji vole prirodu i sve što je šareno i čupavo

Uskoro će od vilenjačkog utočišta ostatati samo ruševine

Nakon skoro dve godine konačno je stigao drugi deo jednog od bisera među kompjuterskim igrama. Iako je prvi deo imao dosta problema sa kamerom i bagovima, to nije predstavljalo problem da igra postane popularna. Glavni razlog jeste tema igre: vi ste gospodar podzemlja koji pomoću svojih malih zlih podanika širi zlo svetom. Sama činjenica da ste stavljeni u ulogu ultranegativca dovoljna je da veliki broj igrača dobije želju za igranjem ovog naslova.

Drugi deo ponovo vas stavlja u ulogu Overlorda mada se sada radi o novom gospodaru. Radnja se odvija nekoliko desetina godina nakon prvog dela i podzemlje je ponovo u haosu jer nema ko da upravlja njime. Vi, kao novopečeni Overlord, morate prvo da se dokažete da ste dostojni svog trona, a zatim lagano da izgradite svoje carstvo. Na površini se pojavio i Imperija, novi protivnik, koje za cilj ima da istrebi sva magična bića, uključujući i vas naravno. Igra ima komičnu atmosferu, tako da pored smešnih podanika koji podsećaju na gremline, imate vilenjake nalik na hipike, ljubitelje prirode, vojnici Imperije podsećaju na Rimljane iz Asteriksa, a male vile su debele.

Vaši podanici bili su verni za ove dve godine pauze i naučili su mnogo novih veština kao što je upravljanje mašinama, maskiranje, jahanje i slično. Podeljeni su u četiri grupe: Browns (za blisku borbu), Red (vatreni), Greens (za šunjanje i napade iz zasede) i Blues (koriste magiju). S obzirom na to da je podzemlje duže vreme bez gospodara, svi su se podanici razišli

LJUDI SU SE SUVIŠE OPUSTILI I VREME JE DA IM SE PONOVO POKAŽE KO JE PRAVI GOSPODAR

Komentari vaših protivnika nekada su i više nego komični

Brownsi na vukovima su fantastični za razbijanje formacija imperijalnih vojnika

po svetu osim Brownsa koji su i dalje čekali njegov povratak. To znači da na početku možete samo njih da vodite, a vremenom ćete kroz misije pronaći i ostale.

Vaš toranj u podzemlju je baza vaših operacija na površini i u njemu možete praviti novo oružje i oklope, poboljšati borbene sposobnosti svojih podanika i uređivati vaše lične odaje.

Samo izvođenje je i dalje ostalo isto. Vodite svog zloću kroz nivoe, obavljate razne zadatke i sakupljate zlato i resurse. Sa sobom vodite i malu armiju svojih podanika koje možete slati u napad, uništavanje objekata, sakupljanje resursa i slično. Iako je više nego zanimljivo gledati kako vaši podanici uništavaju kamp lovaca ili pljačkaju selo, kako budete napredovali kroz nivoe, igra postaje sve teža i moraćete dobro da razmislite koje podanike i kada ćete ih uposliti. Pored novih osobina, podanicima se povećao i nivo inteligencije, ali se i dalje ponekad ponašaju prilično glupo, kao na npr. kada utrče da pokupe neki predmet i - poginu. Što se tiče mana iz prvog dela, neke od njih su ispravljene, kao što je upravljanje kamerom (mada opet zna da poludi). Sistem izbora mete nastavlja svoju neposlušnost, što može predstavljati problem na kasnijim nivoima kada vodite veću armiju i borite se više protivnika istovremeno. Dešavaće vam se da umesto protivnka pošaljete podanike da unište bačve, a vi za to vreme jedva izlazite na kraj sa gomilom protivnika.

Najzanimljivije novine svakako su opcija jahanja i mogućnost preuzimanja direktne kontrole nad podanikom. Tri od četiri grupe vaših podanika imaju svoje specifične životinje za jahanje i mora se priznati da je fantastičan doživljaj kad gledate kako Redsi seju uništenje na svojim vatrenim gušterima ili kako Brownsi razbijaju formaciju vojnika na svojim vukovima. Preuzimanje direktne kontrole veoma je korisna opcija u situacijama kada je potrebno iskoristiti neki mali prolaz kroz koji Overlord ne može da prođe. Upravljanje je identično kao sa glavnim junakom, s tim da imate samo sposobnosti podanika na raspolaganju.

Grafika je doživela izmene i sada su nivoi na kojima se odvija igra mnogo detaljnije prikazani plus što postoji mnogo više varijacija (snežne planine, zelena brda, tropske džungle...). Zvučni efekti su odlični, pogotovo glasovi podanika koji su vrlo smešni. Već na prvom nivou, kada podanike premaskirate u decu, sigurno će vas nasmejati njihova verzija božićne pesme.

Kampanja u igri prilično je dugačka i obećava nekih dvadesetak sati zabave. Postoji i opcija za igranje dva igrača u kooperativnom ili takmičarskom režimu koje možete igrati online i offline. Od četiri ponuđena moda, svakako je najinteresantnija Arena u kojoj vi i vaš prijatelj morate zajedno da se branite od nadolazećih talasa neprijatelja.

Overlord II je veoma zabavna igra, koja je sačuvala doživljaj prvog dela, a sa druge strane ispravila neke od frustrirajućih problema.

Overlord II

ŽANR: arkadna avantura
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 23. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, GF5900/ R9500 sa 128 MB

\+ Humor, odlični zvučni efekti, lepa grafika, nove osobine podanika...

\- Neposlušan sistem izbora mete, podanici su ponekad izrazito glupi...

GRAFIKA: Grafika je svakako za pohvalu, bez obzira na to da li se radilo o pejzažima ili o modelima protivnka i podanika — 4+

GAMEPLAY: Osim manjih problema sa kamerom i izborom mete, igra je veoma zanimljiva i zarazna — 4+

ZAKLJUČAK: *S obzirom na manjak igara u kojim možete igrati negativca, Overlord II je svakako preporuka za sve igrače koji žele da vide kako je sa "druge strane"* — 4+

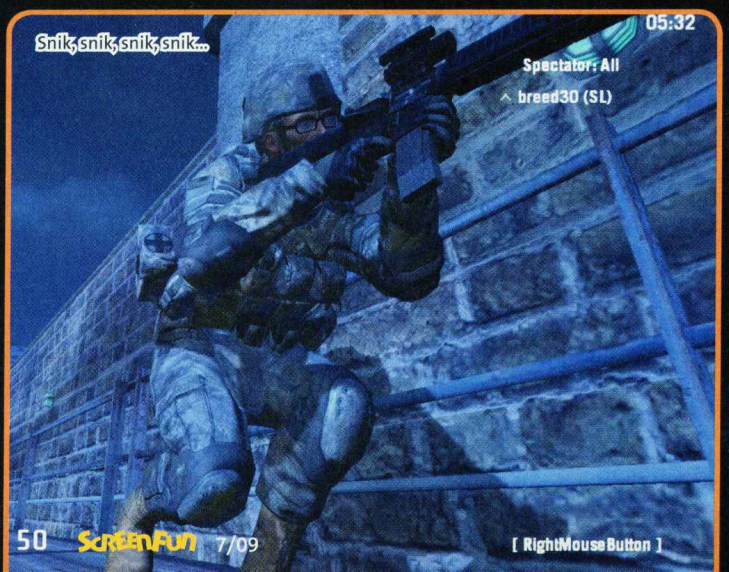
Tekst: Vladislav Herbut

AMERICA'S A

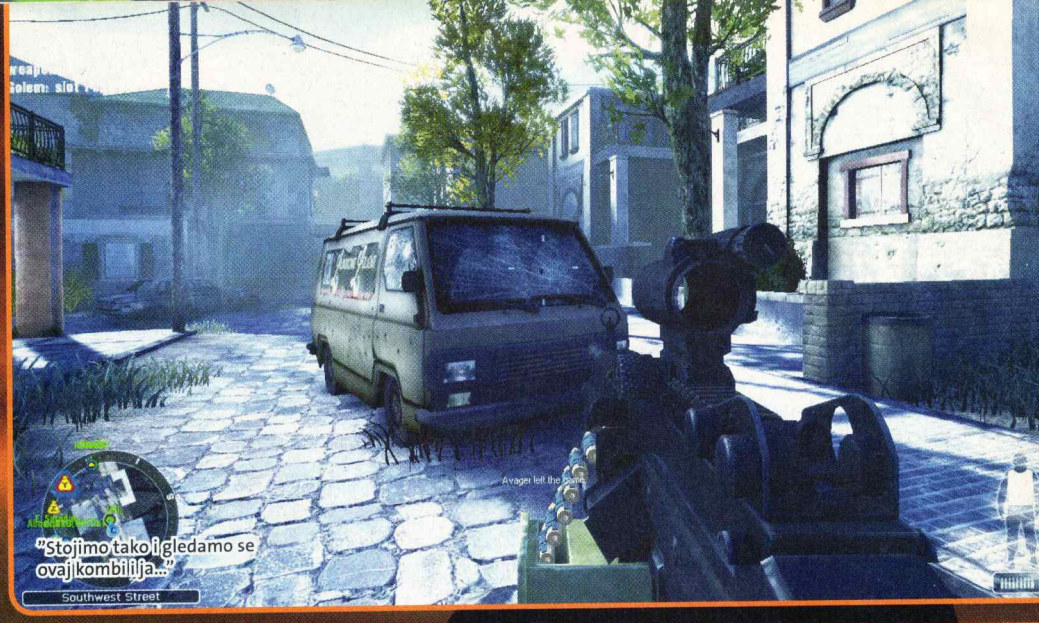
NOVO BESPLATNO IZDANJE PSIHOLOŠKO-PROPAGANDNO-REGRUTNOG ORUŽJA AMERIČKE VOJSKE

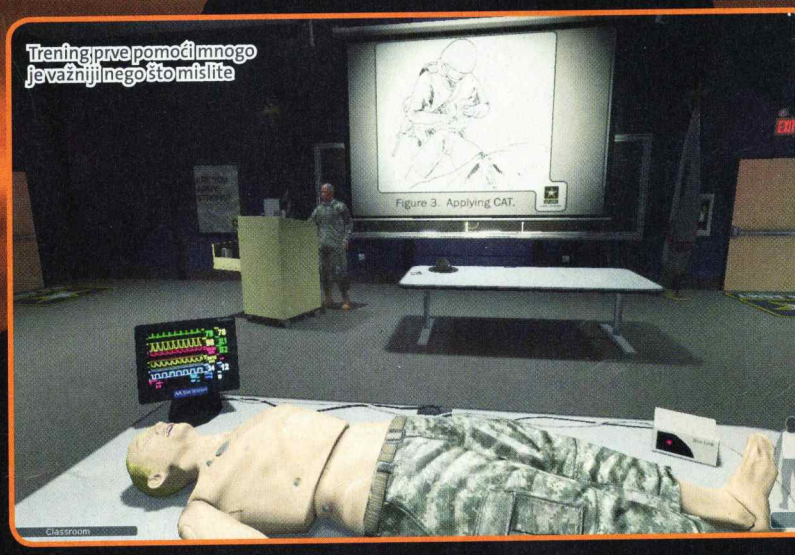
Najmoćnija i najopremljenija armija na svetu već neko vreme suočena je sa problemom nedovoljnog priliva svežih regruta: motivisati mladog čoveka da se znoji i krvari za platu identičnu onoj koju primaju prevrtači pljeskavica u McDonald'su nije nimalo lako. U tu svrhu, sredinom 2002. godine, specijalna služba U. S. Army igračima širom sveta besplatno je ponudila prvo izdanje svoje multiplayer pucačine, igre čiji su tvorci želeli da svoje vrednosti, taktiku i duh približe populaciji koja je prirodno sklona pucnjavi i timskom radu i time zainteresuju omladinu za službu u oružanim snagama. America's Army nije zasenio slavu i popularnost Counter Strikea, ali je ponudio nešto drugačiji, sporiji i realniji model on-line napucavanja među prijateljima i strancima. Igra je tokom godina neprestano usavršavana, ali nedovoljno brzo u poređenju sa konkurentskim proizvodima, što je dovelo do sve većeg jaza između ultrapopularnih igara nalik na CoD 4 i sadržaja koji je (istina, besplatno) u stanju da ponudi America's Army.

Izlaskom America's Army 3, ovaj problem postao je vrlo evidentan: osim u sferi verne simulacije realnosti, taktike i naoružanja američke pešadije, AA 3 jednostavno nije u stanju da se nosi sa novim on-line pucačkim trendovima. To se ponajviše ogleda u lošoj implementaciji Unreal enginena: tvroci AA 3 nisu uspeli da iskoriste prednosti koje pruža najpopularniji licencni 3D engine na planeti, kreirajući igru koja izgleda ispodprosečno, koja zapinje na jakim konfiguracijama i koja sa vizuelne strane može da se poredi sa naslovima starim nekoliko godina. Sledeći problem leži u samoj suštini cilja koji su autori namerili da postignu sa igrom: simulacija realnih uslova na modernim bojištima podrazumeva vrlo nizak nivo tolerancije na individualne greške vojnika, ali pretakanje ovog sistema u igru (u vernoj formi) nekako negira koncept igre kao sredstva namenjenog zabavi. America's Army 3 je igra u kojoj ćete stalno ginuti pre nego što skontate šta se dešava i odakle dolaze meci. Igra je raj za kampere, likove što čuče u senci i čekaju da promolite nos koji žele da vam otkinu paljbom iz automatskog oružja, naslov u kome ćete najveći deo akcije provesti puzeći ili mileći iz čučnja, povremeno vireći iza zaklona i napregnuto gledati da li se u daljini neki piksel ponaša čudno. Onaj ko je igrao Call of Duty 4 u multiplayeru (znači, svaki igrač koga interesuje



RMY 3





online pucački multiplayer), jednostavno neće imati strpljenja za gnjavažu i frustraciju američke armije.

Najbolji elemenat igre, makar sa čisto akademskog stanovišta, jeste verna simulacija pešadijske obuke američke vojske, koji će vas kroz tuce vežbi provesti kroz kretanje, gađanje, urbanu borbu i pružanje prve pomoći. Ovaj poslednji elemenat skladno je inkorporiran u samu igru: neprijateljski pogoci u većem broju slučajeva samo će onesposobiti vaše saborce, koji će prikovani za tlo čekati da im neko pruži prvu pomoć pa da mogu nastaviti sa igrom. Samo pružanje pomoći sastoji se od dva koraka: dijagnoze simptoma i primene odgovarajućeg tretmana, a sve potrebne detalje o tome saznaćete na obuci. Sistem specijalističke obuke, kombinovan sa napredovanjem po činovima u skladu sa multiplayer uspesima i borbi uz poštovanje pravila, dodatno će profilisati vašeg vojnika, oktljučavajući dodatnu opremu koju možete nositi u akciju (recimo, optički nišan za M-16 pušku). Dodatne opcije za specijalistički trening, koje koštaju određen broj achievement poena, biće dostupne u sledećim (takođe besplatnim) apdejtovima igre, što će uporne igrače motivisati da vredno skupljaju poene i napreduju u armijskoj hijerarhiji.

Naposletku, sve nabrojane primedbe valja posmatrati iz čisto ekonomske perspektive: dobar deo igrača vrednuje poslovicu da se poklonu u zube ne gleda. America's Army 3 je potpuno besplatna igra, što je faktor koji je nekim ljudima više nego dovoljan.

America's Army 3

ŽANR:	multiplayer FPS
IZDAVAČ:	U. S. Army
BROJ IGRAČA:	32
TERMIN:	17. jun 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, X360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GF7600

\+ Realna simulacija treninga, oružja i borbenih angažmana američkih pešadinaca. Igra je besplatna.

\- Loše audio-vizuelne performanse igre; mali broj mapa; igra je raj za kampere koji čuče u senci i čekaju vas na zicer.

GRAFIKA: Prilično nesolidna implementacija Unreal enginea; tereni i modeli vojnika urađeni su sa premalo detalja; igra konstantno zapinje... 3+

GAMEPLAY: Igra u kojoj vas u 99% slučajeva mogu ubiti pre nego što shvatite šta se dešava, realno ali vrlo frustrirajuće. 3+

ZAKLJUČAK: *Ispodprosečan multiplayer šuter koga delimično vadi činjenica da je potpuno besplatan i relativno autentičan.* 3+

Tekst: Stojan Karamatijević

pc ps3 360

Ulice Šangaja ne bi prepoznali ni njegovi stanovnici

Kome je uopšte potrebna još jedna očajna igra rađena po filmu?

TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN

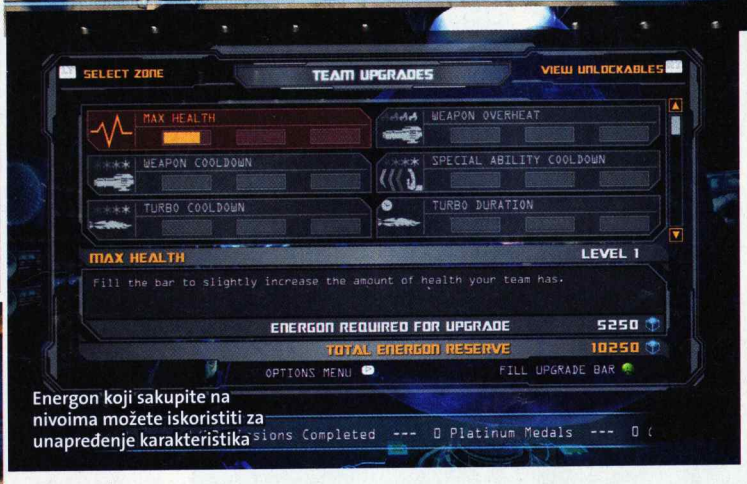
Protivnici imaju naviku da beže od vas, pa ćete ih lakše pretvoriti u staro gvožđe nekim oružjem nego pesnicama

Zdrava logika sugeriše da je mnogo lakše napraviti dobru Transformers igru nego film, ali zdrava logika ovde očigledno ne važi. Dok su oba igrana Transformersa zabavni letnji hitovi, nešto slično nikako ne može da se konstatuje za igre rađene prema njima. Iskreno, nadali smo se makar da će razvojni tim učiti na svojim greškama, tj. neće ponoviti sve gluposti koje su upropastile prethodnika. Na kraju, ispalo je da je stari set problema samo zamenjen novim.

Ono što je slično jeste postojanje dve kampanje, u kojima možete voditi Decepticonse i Autobote u misijama koje se odigravaju širom sveta, uključujući lokacije kao što su Egipat, Šangaj i naravno SAD. Prezentacija je nažalost vrlo loša, što znači da i ono malo priče deluje gore nego

Pažljivo prodite kroz tutorijal da biste popamtili silne komande

Ovoga puta možete da budete i neki od "letećih" transformersa



Energon koji sakupite na nivoima možete iskoristiti za unapređenje karakteristika

Zbog loše osmišljenih kontrola, nećete uživati u vožnji automobila

što jeste. Praktično, ne postoje nikakve animacije, već ćete objašnjenja događaja dobiti iz razgovora samih transformersa nakon završetka svakog zadatka, a čak je i kraj urađen na takav način! Sve to govori da je razvojni tim opet imao problem sa hroničnim nedostatkom vremena za izradu, što se i te kako oseti i na drugim elementima. Kao što pretpostavljate, ono što vas čeka jeste beskrajno napucavanje generičkim transformersima suparničke frakcije, što je sve samo ne zanimljivo. Protivnici se ne ponašaju naročito inteligentno i često samo pokušavaju da beže od vas, kao da im je jedini cilj da što kasnije završite nivo i dobijete nižu ocenu za njegov prelazak. Da, Revenge of the Fallen osim glavnih zadataka uvek ima i nekoliko sporednih, čijim ćete ispunjavanjem otvarati određene bonuse. Problem je, međutim, što je gameplay toliko loš da vas uopšte neće biti briga da kroz jedne celine prolazite nekoliko puta. Iako više nema rvanja sa kamerom, koje je obeležilo prethodnika, postoje razni drugi problemi vezani za kontrolni sistem. Lepo je što svi džinovski roboti imaju obilje sposobnosti, ali već nakon nekoliko minuta tutorijala, boleće vas glava od silnih kombinacija tastera koje treba upamtiti. Naša velika preporuka je da, ukoliko možete, kao kontroler koristite Xbox 360 džojped, sa kojim ćete imati najmanje problema. Osim potpuno bespotrebnog komplikovanja, ono što zadaje najveću glavobolju jeste komanda za transformisanje u prevozno sredstvo. Umesto da je za ovu svrhu dodeljen poseban taster, potrebno je da konstantno držite pucanje koji ujedno služi i za davanje gasa! Ukoliko ne posedujete već navedeni upravljački uređaj, to znači da ćete konstantno jurcati unaokolo bez mogućnosti da usporite, što postaje neizdrživa noćna mora kada je manevarski prostor ograničen. Naravno, ukoliko ste dovoljno uporni, vremenom će to prestati da vam smeta, ali nismo sigurni da će mnogo igrača uopšte imati toliko strpljenja.

Ipak, postoji jedno vrlo prijatno iznenađenje, a to je multiplayer koji obuhvata pet modova, između ostalog, deathmatch, team deathmatch i varijaciju klasičnog capture the flaga. Naravno, ni on nije oslobođen pomenutih problema, ali iskreni da budemo, može dobro da vas zabavi na nekoliko sati.

Teško da iko može da bude zadovoljan grafikom - nivoima nedostaju detalji i izgledaju užasno generičko i odbojno. PC verzija je posebna priča - engine jeste identičan kao na Xbox 360 i PS3 verziji, ali je optimizacija katastrofalna. Čak i na najjačim mašinama, bez obzira na nivo detalja, frame rate umeće značajno da padne. Dalje, iz podjednako neobjašnjivih razloga, antialiasing opcija može da se uključi isključivo kada je nivo detalja podešen na low! Šlag na torti je ipak još jedan problem sa kojim se nikada nismo sreli - kontrast je užasan, odnosno igra je previše svetla, bez obzira na setovanje koje napravite u opcijama. Sve to predstavlja užasan napor za oči, pa Revenge of the Fallen ne bismo preporučili ni da je mnogo bolja igra, makar dok se ne pojavi odgovarajući patch koji će rešiti ovaj bizarni bag.

Transformers: Revenge of the Fallen

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 23. jun
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: C2D 2,13 Ghz/ X2 4800+, 1 GB RAM, FD7600GT/X1600

+ Pristojan multiplayer, transformersi imaju veliki broj sposobnosti...

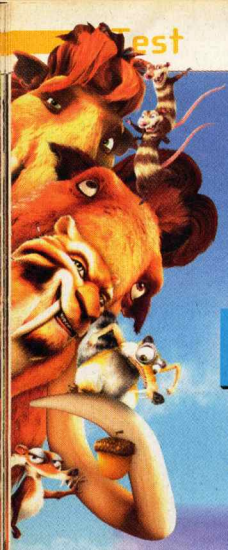
– ... ali je njihovo izvođenje užasno iskomplikovano, neverovatni tehnički problemi u PC verziji.

GRAFIKA: Jedva bolja od dve godine starog prethodnika. Okruženja su potpuno generička. 3

GAMEPLAY: Potrebno je mnogo vremena da se naviknete na krajnje nelogičan raspored kontrola. 3–

ZAKLJUČAK: *Ponovljen "uspeh" originala. Na brzinu sklepano ostvarenje, posebno u verziji za PC kojoj tehnički problemi dodatno srozavaju ocenu.* 2+

Tekst: Vladimir Dolapčev



ICE AGE™ DAWN OF THE DINOSAURS

Led se topi po treći put

Pojedi ga već jedanput, majke ti, da završimo s njim...

Ice Age: Dawn of the Dinosaurs film već je počeo da se prikazuje u našim bioskopima, a fanovi Scrata, Sida, Mannija i Diegoa moći će da odigraju i istoimenu igru zahvaljujući Activisionu. Otkačena družina se, preko tundra bežeći od (globalnog) otopljavanja, našla u novom svetu - svetu dinosaurusa. Zamislite džungle, biljke mesoždere i krvoločne dinosauruse i moći ćete da stvorite sliku u kakvom svetu ćete morati da se borite sa jednim od šest likova. Svaki zna po nešto, pa ćete ih koristiti u zavisnosti od situacije. Ovo nije tako loše rešeno, međutim svakako nije velika novost u svetu igara. Slično važi i za mnogobrojne mini-igre koje će biti interesantne samo najmlađim igračima, dok će se oni iskusniji smoriti pošto kroz 15 nivoa budu primorani da reše na stotine takvih. Koliko je Activisionu bila bitna ova komponenta govori i podatak da ćete mini-igre moći da igrate i u mutliplayeru?!

Što se tiče samog izvođenja, u pitanju je klasična 3D platformska igra sa pomalo problematičnom kamerom i na baš spektakularnom grafikom. Zvučna komponenta je bolja jer su glasovi isti kao i u crtaću, a imajući u vidu da se tu i tamo može čuti i neki dobar fazon, možda i možete potrošiti jedno posle podne na ovaj naslov. Malo ledenog doba na ovu vrućinu ne može da škodi...

Ice Age 3

ŽANR: platformska
IZDAVAČ: Activision
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 30. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, GF6600/X800 sa 128 MB

\+ Simpatično okruženje i slatki likovi, poneki dobar fazon...
\- Slabe tehničke karakteristike, dosadan gameplay i mini-igre.

GRAFIKA: U nivou očekivanog za ovakvu vrstu igara, ponekad lepe lokacije... 3-

GAMEPLAY: Skakutanje po platformama i potraga za kojekakvim novčićima; problemi sa kamerom... 2+

ZAKLJUČAK: *Ako volite Ice Age filmove ili se barem palite na dinosauruse, možda će vam se igra i svideti* 2+

Kobre? Dabre!

Deda Carl i istraživač Russel u (ne)zaboravnoj avanturi

Najnoviji crtani film Up iz Pixara poslužio je kao premisa za istoimenu avanturističko-platformsku igru. Matorom Carlu je pukao film i rešio je da se upusti u solo avanturu. Digao je kuću u vazduh, ali ne ekspozivom već balonima i uputio se kao džunglama Južne Amerike. Međutim, planove mu kvari klinac sa prevelikom dozom avanturizma u krvi, pod imenom Russel koji se našao na kućnom tremu u trenutku kada je cela stvar otišla... gore!

Iako je film krajnje šarmantan, za igru se to baš i ne može reći. Ona je isuviše jednostavna i repetitivna tako da će i najmlađi igrači zevati dok budu rešavali "kompikovane" zagonetke. Jedino što može biti interesatno jeste kooperativni mod gde je potrebno zajedničkim snagama rešiti neki problem, što je idealno da se i roditelj uključi u igru sa svojim detetom... ako mu mališa uopšte dozvoli da se primakne kompjuteru. Up će vas s vremena na vreme iznenaditi i ponekim bossom, ali i najezdom neprijatelja kojih se možete rešiti vrištanjem iz Carlovog slušnog aparata! Igrom provejava prosta grafika, ali je zvučna podloga daleko bolja. Verzija za PC, PS3 i Xbox 360 praktično su identične, dok su ostale verzije urađene u skladu sa svojim potencijalom.

Trenutak pre nego što je Suhoj uleteo u igru...

Up: Video Game

ŽANR: platformska
IZDAVAČ: Disney
BROJ IGRAČA: 1-2
TERMIN: 36. maj
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, GF6600/X800 sa 128 MB

\+ Glasovna gluma na nivou onog iz filma; i roditelji se mogu uključiti u igru.
\- Isuviše jednostavno i puno ponavljanja; loša grafika; dosadne zagonetke...

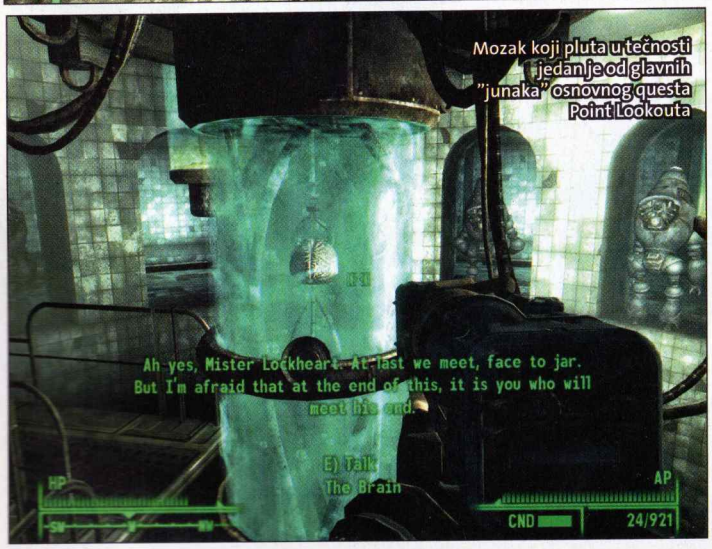
GRAFIKA: Isprane teksture i slabi modeli glavnih junaka 2

GAMEPLAY: Klasičan platformer koji odskače jedino svojim kooperativnim modom 3-

ZAKLJUČAK: *Svakako pogledajte film Up, a igru odigrajte samo ako baš ne znate šta ćete sa sobom.* 2+

FALLOUT 3: POINT LOOKOUT

Četvrti DLC za Fallout 3 po formi, dubini i širini donosi stepen slobode koji njegovi prethodnici nisu imali



Point Lookout, četvrti i zvanično pretposlednji DLC za Fallout 3, nadograđuje osnovnu igru na način koji je realno bolji od prethodnih: umesto šačice novih questova u manje-više linearnom okruženju (kao što je bio The Pitt), PL vam daje kompletnu novu zonu koja je konstruisana kao odvojeni "komad" capital Wastelanda, prostrano okruženje po kojem se isplati pešačiti i zavlačiti ispod svakog žbuna. Kada ga skinete i instalirate, dobićete obaveštenje da je na jugoistočnom delu mape, na obali reke Potomak, pristao brodić koji zainteresovane avanturiste prevozi do Point Lookouta. To je napušteno izletište u Merilendu, fizički odvojeno od osnovne zone u igri. Sadržaj Point Lookouta nema nikakve veze sa osnovnim questom Fallouta 3, koji ste u Broken Steelu doterali do logičnog kraja: njegov smisao jeste pružanje opcionih avantura igračima visokog nivoa. Njima supermutanti, vojnici poražene Enclave i mutant škorpioni više odavno ne predstavljaju nikakav izazov.

Point Lookout je močvarno poluostrvo sa ostacima mondenskog letovališta na obali, načičkano napuštenim imanjima južnjačkog stila, negostoljubivim domorocima i uvrnutim sektašima koji obožavaju biljku sa "specijalnim svojstvima", a raste isključivo na tom podneblju. Pored osnovnog questa, na koji će vas igra automatski usmeriti putem dijaloga sa kapetanom brodića, zona je prepuna veoma maštovitih opcionih misija: na jednom mestu od vas će zatražiti pomoć u nabavci sastojaka za pečenje viskija, na drugom ćete pomagati matorom okultisti u dobavljanju misteriozne knjige, na trećem... Stepen izazova koji zona nudi srazmerno je veći od ostatka igre: protivnici, posebno deformisani stanovnici močvare, u stanju su da popiju nekoliko puta više metaka (ili laserskih zraka) od oklopnih Enclave troopera. Zona je prepuna radioaktivne vode koju ne možete izbeći u normalnom modu kretanja, tako da se pre kupovine brodske karte morate dobrano opskrbiti sa dobrom dozom RadX i Rad Away lekova, pored municije i rezervnog oružja koje ćete iskoristiti za popravku primarnog. Stanovnici Point Lookouta retko kad koriste nešto više od sačmare i lovačkih pušaka, tako da će igrač koji je odavno prešao na energetsko oružje imati velikih problema sa opadanjem kvaliteta svoje Plasma puške ili sličnog komada ubojnog arsenala.

Point Lookout je namenjem igračima iznad dvadesetog nivoa, te stoga pomalo čudi odsustvo kvalitetnog plena koji zona nudi igraču: osim dvocevke duge cevi, vinčesterke i sekire sa dugačkom držaljom, novih primeraka oružja (a posebno) oklopa nema ni za lek. Ipak, odlični novi questovi i promena ambijenta u odnosu na pustopoljinu osnovne igre predstavljaju sasvim dovoljnu motivaciju za igru. Point Lookout je sadržajno obimniji od prethodnih DLC-a za Fallout 3 i, što je najvažnije, nelinearan je. Ako se dosadašnja DLC tradicija "od boljeg ka još boljem" nastavi, Mothership Zeta trebao bi da bude nešto zaista posebno.

Fallout 3: Point Lookout

ŽANR: RPG
IZDAVAČ: Bethesda Softworks
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 23. jun
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, GF 6600

\+ Prostrano okruženje, osmišljeno kao mini-varijanta capital wastelanda; novi questovi su odlični

\- Kompletan sadržaj DLC-a iscrpećete za nekoliko sati; nova oružja su beskorisna za likove visokog nivoa...

GRAFIKA: Radioaktivna močvara, imanja u južnjačkom stilu i strme obale Point Lookouta izgledaju totalno drugačije u odnosu na ostatak igre... 5-

GAMEPLAY: Point Lookout donosi kompletnu zonu koja vas motiviše na lutanje i istraživanje. 5-

ZAKLJUČAK: *Verovatno najbolji Fallout 3 DLC do sada.* 5-

Tekst: Stojan Karamatijević

Dizni kanal u srbiji

Kompanija Volt Dizni objavila da će lansirati za Srbiju novi dečji TV kanal - DISNEY XD. Ovo je prvi TV kanal čiji je program uglavnom prilagođen dečacima, a brojnim sadržajima namenjen je i devojčicama, uzrasta od 6 do 14 godina. DISNEY XD predstavlja uzbudljivu kombinaciju igranog i animiranog programskog sadržaja, prilagođen je dečacima i njihovoj želji za otkrićima, dostignućima, sportom (u saradnji sa TV kanalom ESPN), avanturom, muzikom, video igrama i humorom.

Žestoki Athlon

AMD Athlon II X2 250 baziran je na unapređenom K10 jezgru proizvedenom u 45nm SOI tehnologiji. Visoka radna frekvencija od 3 GHz i sjajne IPC performanse, čine ovaj procesor odličnim rešenjem za kućne računare. Zahvaljujući novoj tehnologiji, ovaj procesor izuzetno je štedljiv (65 W). Podržava Windows XP mod u okviru dolazećeg Windows 7 operativnog sistema.
www.amd.com

Prvi SSD disk iz WD

Western Digital SiliconDrive III SATA postoji u 2,5" i 1,8" verzijama, u kapacitetima od 30 GB do 120 GB. Brzina čitanja je 100 MB/s, a zapisuje brzinom od 80 MB/s. PATA verzija 2,5" diska je sporija (85 i 65 MB/s). WD PowerArmor, SiSMART i SolidStore eliminisaće bilo kakvu korupciju podataka u slučaju nestanka struje, a o kvalitetu diska dovoljno govori podatak o čak pet godina garancije, kao i MTBF od 3.000.000 sati.
www.wdc.com

Nožić koji pamti

Švajcarski nožići uvek su bili zgodni, a njihova najnovija verzija još je praktičnija. Pored standardnih noževa, makazica, turpija i sličnih stvari, Flash-laser Pointer dolazi i sa laserom za prezentacije, kao i USB diskom kapaciteta do 8 GB.
Cena: oko 110 evra, www.victorinox.ch

Novi iPhone

Nova verzija globalne igračke ima GPS, kameru od 3 MPx i nižu cenu

Nakon "običnog" iPhonea, koji ima desetine miliona obožavalaca, ali i kritičara, pojavio se 3G naslednik, ali on je ispravio tek po neki nedostatak... Konačno, nedavno na tržište stigao je i iPhone 3GS koji donosi prava poboljšanja...

Najnovija Appleova zvezda ima sufiks "S" koji ne označava samo podršku za rad na brzim 3G/HSDPA mrežama, nego i povećanje brzine procesora i ukupnih performansi. Uz procesor na 600 MHz, dolazi i najnoviji 3.0 OS, ali i mnogo bolja kamera od 3 MPx sa autofokusom i mogućnošću snimanja videa.

Sa 3GS-om otvara se i mogućnost novih komunikacija koje se tiču razmene MMS poruka, dobijanja izveštaja i lakšeg kucanja, jer je gotovo savršen touchscreen dodatno unapređen. On je osetljiviji na dodir, ali i presvučen specijalnom emulzijom, koja vam garantuje da će se smanjiti vidljivost otisaka prstiju na ovom modelu. Kada smo već kod displeja, pomenimo da on ima dijagonalu od 3,5 inča i rezoluciju od 320x480 piksela.

iPhone je ostvario veliki napredak i po pitanju GPS navigacije, pa sada, uz A-GPS podršku, Google Maps i Earth, ima i digitalni kompas. Nažalost, za mape ćemo još malo morati da se strpimo.

Pored odličnog muzičkog i video plejera, 3GS ima standardni 3,5-milimetarski ulaz za slušalice, TV izlaz i mogućnost da strimuje muziku ili video snimke direktno sa interneta ili kućne mreže preko Wi-Fi mreže.

Obradovala nas je i činjenica da cena iPhonea u odnosu na prethodnika nije povećana, pa se model sa 16 GB može kupiti za 199 dolara, a sa 32 GB za svega 299 dolara.
www.mac.rs

Otproran na more

Canon PowerShot D10

PowerShot D10 projektovan je tako da može pratiti svoje korisnike u svakoj pustolovini - vodootporan je do dubine od 10 m, podneće pad na tvrdu površinu sa visine od 1,22 m, otporan je na prašinu, te će bez problema funkcionisati i na temperaturama od svega -10 °C. Senzor fotoaparata beleži slike u rezoluciji od čak 12,1 MPx. Objektiv sa zumom od 3x nudi niz raznovrsnih mogućnosti kadriranja, a stabilizator slike garantuje da potresanje fotoaparata neće izazvati neželjeno zamućenje.
Cena: 385 evra
Kontakt: www.bmfoto.rs

DUPLA AŽDAJA

AMD Dragon

Dragon platforma predstavlja fuziju novog AMD Phenom II procesora, AMD 790GX chipseta i ATI Radeon HD 4870 grafičke karte, koji zajedno daju vrhunske performanse u kompjuterskim igrama. AMD OverDrive softver dozvoljava vam dodatno ubrzanje performansi, a AMD Fusion for Gaming pomaže da optimizujete svoj PC za glatko igranje. Pakom trenutno nudi dva računara bazirana na ovoj platformi pod imenom Black Fire i Silver Light.
www.pakom.com
Cena: od 450evra

Top-lista video igara

Stigle su nove igre u naš kraj! Dolaskom Prototypea, Ghostbustersa, novog Juareza i tenisa, situacija na top-listi značajno se izmenila. Evo igara koje će obeležiti dugo, toplo leto.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. Prototype	**PC, PS3, 360**	**akcija**
2. The Sims 3	PC	simulacija
3. Virtua Tennis 2009	PC, PS3, 360, WII	sportska
4. X-Men Wolverine	PC, PS3, 360	akcija
5. Ghostbusters	PC, PS, 360, WII, PS2, PSP, NDS	akcija
6. Juarez: Bound in Blood	PC, PS3, 360	akcija
7. Riddick: Dark Anthena	PC, PS3, 360	shooter
8. Overlord II	PC	arkadna avantura
9. Grand Theft Auto IV	PC, PS3, 360	akcija
10. Fallout 3	PC, PS3, 360	RPG

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Nick Slaughter poneo sa sobom?

Igor i Nik

Rob Steward, u Srbiji poznatiji kao Nick Slaughter iz serije "Tropical Heat", posetio je Novi Sad, a mi smo iskoristili priliku da ga pitamo koje igre igra.

ISPRAVKA

Sa Vladanom Aksentijevićem iz Beograda nije obavljen nikakav razgovor o video igrama, niti je izdvojio bilo kakvu igru u odnosu na druge u tekstu "Koje bi igre Ajs Nigrutin poneo na pusto ostrvo" u ScreenFunu broju 38-6/08.

1 Halo (Xbox)

Na pusto ostrvo bih, pre svega, poneo igru Halo koju igram na Xboxu zajedno sa sinom. Naravno, nisam ni blizu dobar kao on, ali nam je zabavno.

2 Mortal Kombat (Xbox)

Naravno, i ovu igru volim da igram sa svojim sinom koji me svaki put razbije. Nemam svog omiljenog lika, pa odaberem bilo koga.

3 Fable (Xbox)

Gledao sam kako izgleda ova igra i zaista sam se oduševio, pa sam hteo da je probam. Ne ide mi baš najbolje, ali vam moram reći da se trudim.

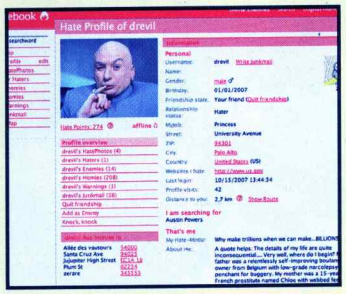
Surftips

EnemyBook

Držite prijatelje blizu, neprijatelje još bliže!

Lokacija gde se "prijateljski spajate sa neprijateljima svojih neprijatelja". Ova web aplikacija takođe omogućava da se razdružite sa svim tzv. i samozvanim prijateljima oko sebe. Zanimljivo je i to što postoji i u vidu Facebook aplikacije, pa tako petokolonaški razgrađuje ono mukom spojeno i udruženo - kao valjan unutrašnji neprijatelj.
www.enemybook.com

HateBook



Koga ćete danas mrzeti?

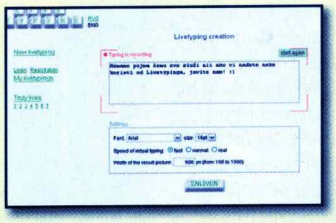
Još jedna asocijalna i nihilistička lokacija - www.hatebook.org namenjena ljubiteljima "mržnje", te jedan od prvih i najvećih neprijatelja Facebooka. Nakon uspešne registracije imate mogućnost da birate između pregršt mrziteljskih grupa, gde se sa naprijateljima udružujete u mržnji prema istom objektu. Baš simpatično.
www.hatebook.org

Kursolator

Ne morate više da gledate kursne liste da biste videli koliko danas vredi evro niti da potežete za digitronom da biste izračunali koliko je pao evro. Skoknite na Curculator što je svojverzna mešavina konvertera valute i digitrona.
www.curculator.com

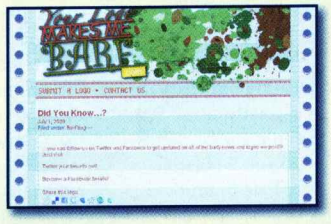
Uživo kucanje

Na internetu postoje kojekakvi servisi za koje nikad ne znate kada bi vam mogli poslužiti. Servis LiveTyping će, u obliku animiranog GIF fajla, snimiti tekst koji kucate, a vi posle vidite šta ćete sa tim.
www.livetyping.com



Logo horori

Videli ste neki užasan logo i želite da podelite smeh sa nekim? Pošaljite ga na ovaj sajt koji sakuplja najružnije logoe ikada napravljene. Pogledajte kako jedan logo ne treba da izgleda.
www.yourlogomakesmebarf.com



Da li ste na .tel?

Domen .tel je plod potrebe za lakšom organizacijom e-mail adresa, brojeva telefona, IM usera, javnih profila na društvenim mrežama tj. podataka koji će se u jednom trenutku promeniti ili prestati da se koriste. Registrujte se!
www.cri.rs/usluge/tel-domeni

MICHAEL JACKSON

MUZIKA I VIDEO IGRE

Kralj popa je bio ikona muzičke scene, ali i jedan od retkih slavnih ličnosti koji je voleo video igre i znao da prepozna njihov značaj za industriju zabave. Zato i od nas zaslužuje posebnu počast

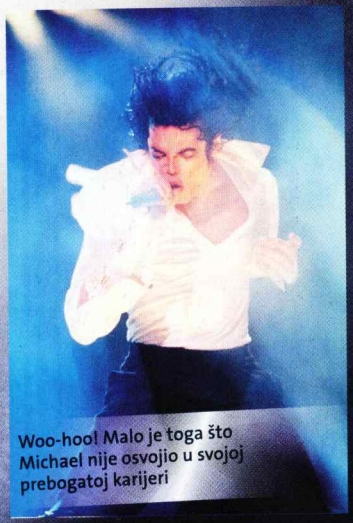
Michael Jackson kao Space Michael u igri Space Channel 5, u čijem se nastavku takođe pojavio

Nažalost, 25. juna 2009. svet je izgubio najveću muzičku zvezdu koju je ikada imao, ostavljajući prazninu poput one nastale nakon raspada Beatlesa i smrti Elvisa Presleya. Michael Jackson je za života postao rekorder po broju prodatih albuma i dobijenih nagrada, počasni doktor filozofije na nekoliko vodećih univerziteta, plesni inovator, jedan od najkreativnijih kompozitora i tekstopisaca, modna ikona i, iznad svega, jedan od najvećih filantropa svih vremena, koji je poklonio neverovatnih 200 miliona dolara humanitarnim organizacijama širom sveta. Ono što je nama posebno interesantno, jeste da je Michael uživao u video igrama i nekoliko puta i sam bio angažovan u njima.

Od svog ranog detinjstva, kralj popa je nastupao sa svojom braćom u grupi pod imenom The Jackson 5 (kasnije The Jacksons), da bi prvi samostalni uspeh zabeležio sa albumom Off the Wall. Objavivši Thriller 1982, zauvek je stekao status megastara i mesto u srcima desetina miliona ljudi. Posle objavljivanja albuma Bad 1987. godine, MJ i Sega zajedničkim snagama radili su na igri Moonwalker, kreiranoj po istoimenom filmu sa njim u glavnoj ulozi. Ovo ostvarenje ubrzo je postalo hit na automatima, ne samo zbog popularnosti pevača koji je tada bio na vrhuncu slave, već i zato što je u pitanju bila fuzija prilično originalnog izvođenja i neporecivog teh-

Moonwalker, jedan od ranih hitova za Sega Mega Drive

ničkog kvaliteta. Kasniji port za Sega Mega Drive nije bio toliko dobar, ali je i dalje bio sjajno prihvaćen, delom i zbog fantastične muzičke podloge, koju su činile instrumentalne verzije njegovih najvećih hitova poput Bad ili Beat It. Budući da je ostao veran Segi, Michael je radio na soundtracku za Sonic 3, ali je on povučen onog trenutka kada su počele prve od niza optužbi na njegov račun, koje su se kasnije ispostavile kao potpuno neosnovane. Nažalost, Michaelovu ekscentričnost mnogi su pokušali da iskoriste kako bi došli do novca, ali i pored svega, njegov dosije u policiji ostao je potpuno prazan. U međuvremenu, objavljeni su albumi Dangerous i Blood on the Dancefloor koji su ga još jednom vratili na vrhove top-lista, ali smo za novo pojavljivanje u igrama morali da sačekamo Dreamcast i vrlo neobični Space Channel. Prateći njegov razvoj, Michael je kontaktirao Segu sa željom da se i sam angažuje na ovom muzičkom projektu, što je naravno prihvaćeno bez mnogo razmišljanja. Poslednje ostvarenje u kojem smo mogli da ga kontrolišemo bio je Ready 2 Rumble Boxing Round 2, gde je bio jedan od skrivenih likova u ovoj a kadi za prošlu generaciju konzola. Sredinom juna, u jeku priprema za svoju povratničku turneju, za koju su karte bile razgrabljene nakon samo 10 minuta (!), pojavila se informacija da se radi na novoj igri, za koju se pretpostavljalo da će biti Moonwalker 2 ili Thriller. Čak iako od toga na kraju ne bude ništa, Michael je odavno kupio svoju večnost pesmama koje će se vrteti na soundtrackovima budućih igara i upoznavati nove generacije sa njima. Besmrtnost je zaista privilegija najvećih među nama.



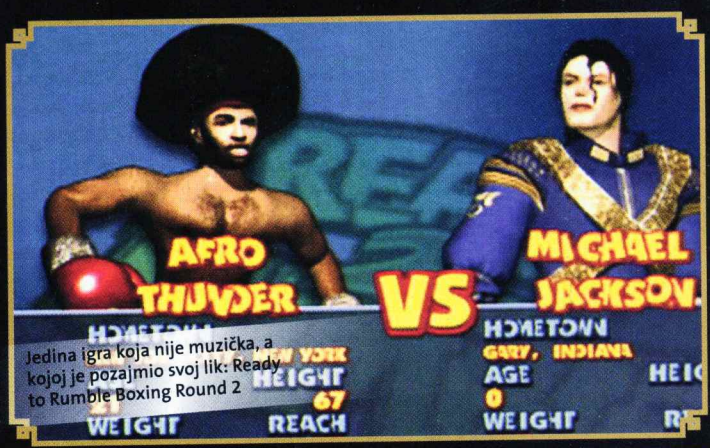
Woo-hoo! Malo je toga što Michael nije osvojio u svojoj prebogatoj karijeri

Priznanja

Michael Jackson je u Ginisovu knjigu rekorda ušao još 12 puta, između ostalog i po tome što je zvanično najuspešniji zabavljač svih vremena. Lista nagrada koje je dobio zaista je neverovatna i obuhvata između ostalog, Grammy Awards (19 puta), American Music Awards (22), World Music Award (12 puta) i MTV Awards (13), a ukupan broj većih priznanja je čak 197! Poštovanje su mu zvanično iskazala i dva predsednika Sjedinjenih Američkih Država, za sav humanitarni rad koji smo već pominjali, a čak dva puta je uvršten u rokenrol kuću slavnih, kao samostalan izvođač, ali i član The Jackson 5.

Moonwalker za automate je jedan od prvih primera sjajne fuzije muzike i video igara

Michaelova muzika je povučena iz Sonica 3, ali se prilično lako može pronaći na YouTubeu



Jedina igra koja nije muzička, a kojoj je pozajmio svoj lik: Ready to Rumble Boxing Round 2

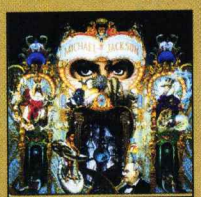
Najpopularniji pevač svih vremena!

Michael Jackson je odavno ušao u Ginisovu knjigu rekorda sa ogromnim tiražima albuma. Računajući singlove, kompilacije i remix albume, prodato je ukupno više od 750 miliona nosača zvuka sa njegovim pesmama!

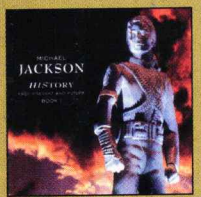
Off the Wall
(1979)
20 miliona

Thriller
(1982)
109 miliona

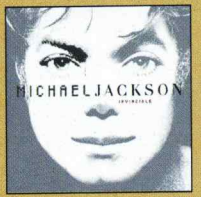
Bad
(1987)
30 miliona



Dangerous
(1991)
32 miliona



HIStory
(1995)
20 miliona



Invincible
(2001)
10 miliona

IGRAČKI HOROSKOP

Lav (21. jul - 21. avgust)

Ne dirajte zebru na pešačkom prelazu

Mas'an! Privlači vas da ga gricnete?

Zahvaljujući povoljnom položaju zvezda na nebu, direktora ste razbili u partiji Street Fightera IV. Uživajte u novom radnom mestu portira. Što se tiče vašeg ljubavnog plana, možete biti sigurni da ona ceni vašu veštinu sa railgunom. Osetićete uticaj vrućine na svoje zdravlje, pa ćete smrdeti kao puma. Svinja u Merkuru ukazuje na potrebu za jedenjem crvenog mesa. Ukoliko i dalje pokušavate da ubijete zebru dok prelazite ulicu, možda je pravo vreme da posetite psihologa.

ScreenFunShot

Metalac ili od metala?
(Damir, Transformers)

Zanimljive screenshotove iz igara pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs** zajedno sa komentarom. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (konsultujte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN No. 51 – 7/09

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Valentina Arambašić (valentina.arambasic@color.rs)
Obrada fotografija: Ivan Scepanović (ivan.scepanovic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Snežana Matić (snezana.matic@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

Teen Media

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Editorijal direktor: Petar Janošević (petar.janosevic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

Color Press Grupa

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

Color Print

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Surčinski put 1N, 11070 Novi Beograd
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– . –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print"d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

MTV
MUSIC TELEVISION®
NOVA MUZIKA. NOVE EMISIJE. NOVI IZGLED.
NOVI FAZON. MOJ MTV.

16+
www.pegi.info
"PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3" and "□○×△" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks.
inFamous ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sucker Punch Productions, LLC. All rights reserved. Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
If you can
GET AWAY
WITH
ANYTHING
Where do you draw the line?
BEING A HERO IS OPTIONAL
For more info visit infamousthegame.com
ComTrade
SHOP
www.comtradeshop.com
0800 20 30 40
(poziv se ne naplaćuje)
011 201 5678
inFAMOUS
PLAYSTATION 3
16+
PLAYSTATION 3